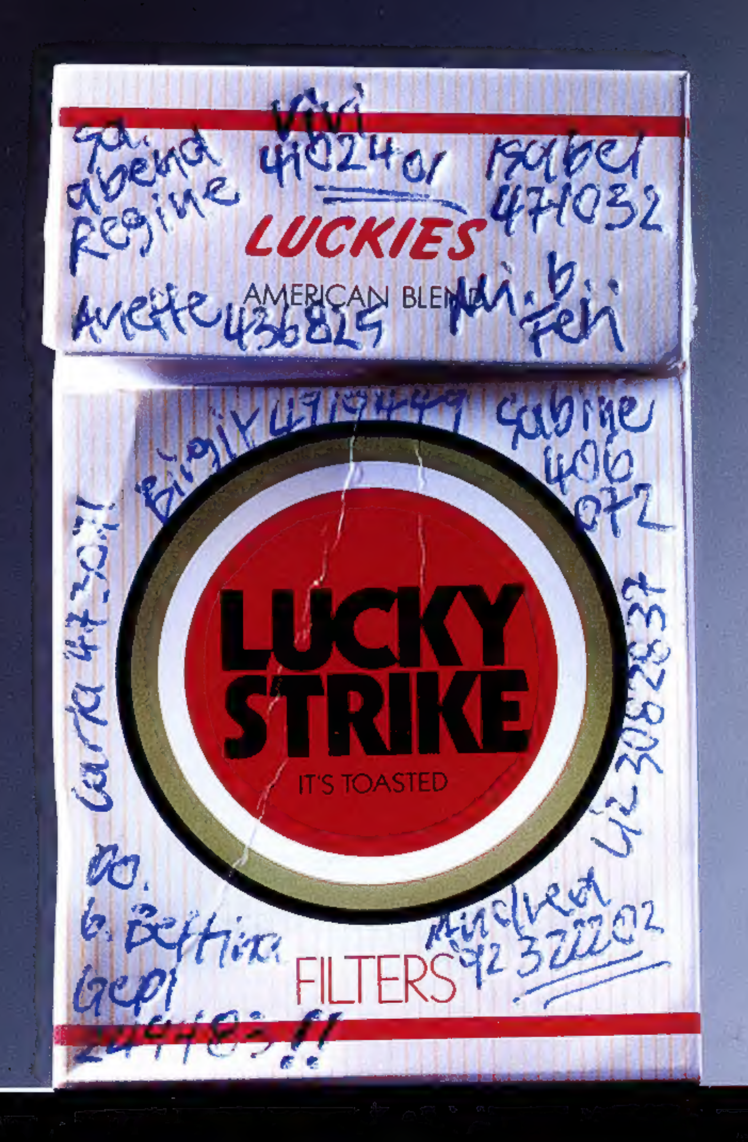


3/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
Die Nr.1
Monster, Magier, MBytes
ROLLENSPIEL-COCKTAIL
Ultima Underworld
Amberstar
Abandoned Places
Beholder 2
Knightmare
Pixelgenau
PLAYER'S GUIDE
Bild für Bild: Magic Pockets komplett gelöst
NEU
Alles im Griff
HANDHELD-CORNER
Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx
Krawall im All
BUCK ROGERS 2
Der Science-fiction-Held in geheimer Mission

Ooh, what a night …



106-037

Lucky Strike. Sonst nichts.

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

intern



Angelika (dunkelhaarig) und Susanne (blond) sorgen für frischen Wind in den Redaktionsräumen

Frauen-Power

Rechtzeitig zum Start ins neue Jahr bekam das *POWER-PLAY*-Team Zuwachs. Keine Angst, die Testmannschaft blieb diesmal unverändert. Dafür freut sich unsere Assistenz Susan über eine der beiden neuen Kräfte besonders: Angelika Rottner, die schon seit einigen Jahren bei Markt & Technik ihre Brötchen verdient, wird Susan etwas entlasten. Angelika kümmert sich beispielsweise um Eure Post, leitet die vielen Briefe den entsprechenden Redakteuren zu und nimmt Anrufe entgegen. Wenn Ihr also bei der *POWER PLAY* anklingelt, habt Ihr höchstwahrscheinlich Angelika an der Strippe, die Euch mit einem freundlichen "Redaktion *POWER PLAY*, einen schönen guten Tag, was kann ich für Sie tun?" begrüßt.

Unser zweiter "Neuzugang" in diesem Monat hat sich zur Layoutabteilung gesellt. Susanne Bübl kommt frisch von einer Grafikdesignschule und wird sich in Zukunft um die Gestaltung der *POWER PLAY* Gedanken machen. Für die Arbeit in einer Spieleredaktion bringt Susanne die besten Voraussetzungen mit: Einschlägige Game-Boy-Erfahrungen hat sie schon hinter sich.

An brisanten Internas aus der Redaktion gibt's momentan nichts Dramatisches zu vermelden. Winnie hat zumindest bis heute keine weiteren Katastrophen erlebt; auch sonst war der letzte Monat eher ruhig. Während Richie seine Führerscheinprüfung erfolgreich hinter sich gebracht hat (Glückwunsch!), stellten die Kollegen von der *VIDEO GAMES* die erste Ausgabe 1992 fertig. Ab sofort ist die Videospiele-Fachzeitschrift übrigens kein Sonderheft der *POWER PLAY* mehr, sondern eine völlig eigenständige Publikation, die regelmäßig alle zwei Monate erscheint. PS: Entschuldigt bitte, daß der versprochene "Vergessene Spiele"-Artikel erst im nächsten Heft erscheint.

Die erste *VIDEO GAMES* des neuen Jahres liegt seit dem 3. Februar am Kiosk



Einen nicht allzu kalten Februar
wünscht Euer

Power-Play-Team

32 In Koeis neuem Strategiespiel werdet Ihr zum Schrecken der sieben Meere.

·3·

30 Robin Hood im Kreise seiner Getreuen: Conquest of the Longbow.



Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspieletests

Videospieletests

Power-Tips



6 Ultima-Underworld: Mit Origin in neue 3-D-Welten.

■ Titelthemen



92

37 Halb Wolf, halb Mensch: Core-Designs neuer Plattform-Knaller Wolfchild im Test.



ABWÄRTS

Nicht jeder liebt die Vogelperspektive: In "Ultima Underworld — The Stygian Abyss" darf der Spieler seine Abenteuer in allen drei Dimensionen bestehen und ein großes Labyrinth erkunden.

Rollenspieler sind eigenwillige und recht konservative Gesellen. Fast jeder hat sein persönliches Lieblingsspielsystem, das gegen alle Argumente von Helden "feindlicher" Spiele verteidigt wird. Der eine liebt es aus der Sicht von oben, der andere prügelt sich nur in 3-D-Grafiken. In den ersten fünf Teilen der Ultima-Reihe kamen die Vertreter beider Richtungen auf ihre Kosten: Neben einer riesigen Oberwelt aus der Vogelperspektive durften wir auch in kleineren 3-D-Dungeons nach dem Rechten sehen. Erst die letzten beiden Teile der Serie verzichteten aus technischen Gründen auf realistische Verliese: Die grafische Diskrepanz zwischen detaillierter Ober- und karger Unterwelt wäre zu groß gewesen.

Inzwischen hat man sich auch bei Origin entschlossen, auf den bereits in voller Fahrt befindlichen 3-D-Zug zu springen, um den zahlreichen Konkurrenzprodukten das einträgliche Feld nicht allein zu überlassen.

Mit **Ultima Underworld** wird nun eine ganz neue Produktlinie etabliert, die ähnlich wie die "Ultima"-Reihe in mehreren Fortsetzungen erscheinen soll. Designer der 3-D-Welten ist Paul Neurath, der bereits "Space Rogue" für Origin konzipiert hat. Unterstützt wird er von Jonathan Arnold, einem Ex-Infocom Programmierer ("Zork Zero", "Shogun") und natürlich von Richard Garriott. Der Altmeister wacht persönlich darüber, daß die reine "Ultima"-Lehre erhalten bleibt und alles im Computerland den gewohnten Gang geht.



Feurig: Ohne den nötigen Asbestschutz holt Ihr Euch Brandblasen.

Gedränge: Ganz schön was los in der Unterwelt (MS-DOS/VGA).

The Story so far...

Was wären wir ohne die guten alten "Moongates". Wieder einmal tun sie klaglos ihre Pflicht und transportieren uns blitzschnell nach Britannien. Dort treffen wir pünktlich zur Entführung der liebreizenden Baroneß Arial durch einen geheimnisvollen Erzmagier und seine Büttel ein. Gesagt getan. Mit der Aussicht auf eine fette Belohnung und ein intimeres Gespräch mit der Prinzessin, stürzen wir uns in den nächsten Abgrund. Genauer gesagt in den "Stygian Abyss", einen der verwunschensten Orte von ganz Britannien. In den weitläufigen Labyrinthen und unterirdischen Katakomben treibt allerhand Gelichter sein Unwesen. Dort wird irgendwo die gute Ariel unter Verschluß gehalten, lauert der Zauberer auf uns und regen sich Entitäten aus einer anderen Dimension. Man sieht, genug Stoff für einen erfrischenden Ausflug des Avatars in die dreidimensionalen Welten. Anfangs noch allein, treffen wir bald auf mehr oder minder hilfreiche Gesellen, die sich uns unter Umständen sogar anschließen.

Polygone, Polyglone

Die meisten 3-D-Spiele arbeiten mit abstrakten Polygonen, aus denen die Welt kon-



Gefährlich: Mit diesem Magier ist nicht gut Kirschen essen.





Wässrig: In der Not lernen wir auch das Schwimmen durch Dungeon-Flüsse.

struiert wird. Auch die Objekte in der Ultima Underworld werden zuerst als grobe 3-D-Objekte entwickelt und anschließend mit einer strukturierten "Haut" überzogen. Der Spieler kann diese Bitmap-Figuren von allen Seiten betrachten, die Perspektive stimmt dabei immer. Auch die Monster werden zuerst als animierte 3-D-Modelle mit einem CAD-Programm entwickelt und anschließend mit zweidimensionalen Computergrafiken "verkleidet". Dadurch erhalten unsere lieben Monster eine erstaunliche Beweglichkeit: Sie drehen und winden sich in alle Richtungen, bewegen die Gliedmaßen und kitzeln den Helden mit Stacheln, Klauen, Nägeln und Krallen.

In vielen Rollenspielen gehen die Abenteurer nicht wie normale Menschen durch die Welt, sondern hüpfen von Bildsegment zu Bildsegment und können sich nur um 90 Grad drehen. Die Grafik wird dabei jeweils umgeblendet. Der Spieler in Ultima Underworld soll viel weicher durch die Gänge laufen — die Grafik wird gescrollt. Wenn der Spieler rennt oder durch einen unterirdischen Fluß schwimmt, bewegt sich das Bild, fast wie im richtigen Leben, nach oben und unten.

In The Stygian Abyss gibt es nicht nur 90 Grad Abzweigungen, sondern auch Kurven und spitze und stumpfe Winkel. Wie in einem richtigen Verlies finden wir Steigungen und Strecken mit Gefälle. Ein unbedacht abgelegtes Ausrüstungsteil kann einen Weg hinabrollen und auf Nimmerwiedersehen in der nächsten Grube verschwinden.

Von Schwertern und Mäusen

Gesteuert wird der Avatar mit Maus, Joystick oder Tastatur, wobei die Maus eindeutig zu empfehlen ist. Ein Druck auf den rechten Knopf setzt den Helden in Bewegung, ein Druck auf den Linken und er führt eine Aktion aus. Zur Orientierung können wir den Kopf bewegen und so nach oben und unten schauen.

Die jeweiligen Waffen erscheinen samt haltender Hand vor unseren Augen. Ein Klick auf die gewünschte Körperstelle des anstürmenden Monsters und der Stoß oder Schlag wird automatisch ausgeführt. Je nach Gegner kann man zwischen schnellen, relativ schwachen Hieben und langsameren, starken Schlägen wählen. Das Magiesystem ist stark an den Urvater aller 3-D-Rollenspiele angelehnt: Wie bei "Dungeon Master" zaubern wir mit Hilfe eines Runensystems. Mit unterwegs gefundenen Steinen können wir über 40 unterschiedliche Zaubersprüche in verschieden starken Abstufungen zusammensetzen.

Künstliche Intelligenz

Der Spieler sollte sich davor hüten, wahllos alle Monster zu töten auf die er trifft. Nur durch geschicktes taktisches und diplomatisches Lavieren kann er seine Aufgabe lösen. Oft ist ein Gespräch nützlicher als eine Keilerei. Die Monster in Ultima Underworld sind nicht bloße Prügelknaben zur Aufbesserung der Experience-Points, sondern liefern oft wertvolle Hinweise zum Fortgang der Geschichte. Jedes Wesen in der Computerwelt reagiert intelligent: Ein angegriffenes Monster wird nicht so lange stillhalten, bis es vom Helden besiegt worden ist. Die Gegner weichen aus, suchen Deckung hinter Mauern und geben im Ernstfall oft Fersengeld.

Da die Orientierung und das Kartenzeichnen in den verwinkelten und kurvigen Labyrinthen nicht ganz einfach ist, hat man dem ungeübten Rollenspieler ein Automapping der Extraklasse gegönnt. Ihr könnt direkt auf dem Kartenbildschirm Eure Anmerkungen über Tastatur eingeben. Besitzer eines hochgezüchteten MS-DOS-Computers (Origin-typisch kommen wohl nur Prozessoren ab 16 MHz aufwärts mit) dürfen sich schon mal auf den Frühling freuen — dann geht's ab in den Untergrund. *vw*



Ultima 7

Geduld, Avatare, Geduld! Leider können wir Euch immer noch keinen Test von Richard Garriotts neuem Rollenspielepos anbieten. Origin hat den Erscheinungstermin von Ultima 7 auf unbestimmte Zeit verschoben. Im Moment werkeln die Programmierer mit Hochdruck an den letzten Spielroutinen. Sobald Ultima 7 in unseren Augen testbar ist, werden wir Euch über den Stand der Dinge informieren.

Kleine Monsterkunde

Wie es sich für ein Rollenspiel aus der Werkstatt von Lord British gehört, treffen wir auf jede Menge alter Bekannter. Die meisten Monster, die auf der Oberwelt von Britannien ihr Unwesen treiben, kriechen und schleimen auch durch die Gänge und Verliese der Unterwelt. Damit Ihr einen ersten Eindruck von den Gefahren und Gegnern erhaltet, die Euch erwarten, hier eine kleine Bilderauswahl der gebräuchlichsten Bösewichter: Ob Eidechsen, Ratten oder Geister, alle Untiere erscheinen in schönster VGA-Grafik auf dem Bildschirm.









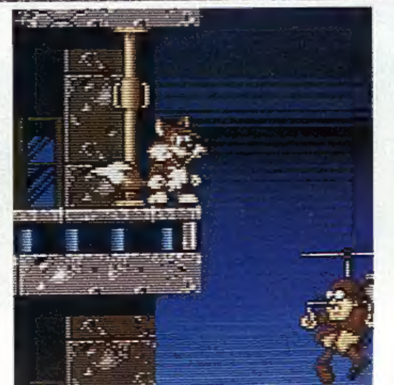
TITUS THE FOX

Unbemerkt wie ein raffinierter Fuchs schlägt Titus mit einem vielversprechenden Jump'n' Run zurück.

Nach einer Reihe weniger berühmter Spiele ("Fire and Forget", "Dick Tracy" und ähnliche Übeltaten stammen von Titus) fassen die Franzosen langsam Fuß. In Ausgabe 12/91 war "Blues Brothers" bereits eine angenehme Überraschung. Da Titus viele talentierte Programmierer beschäftigt, sollte es Euch nicht wundern, daß sie nach Blues Brothers schon wieder an einem Geschicklichkeitstest basteln — ein anderes Programmierteam will's den Blues-Programmierern zeigen. Das fertige Jump'n'Run de Luxe erscheint in diesen Tagen, lag aber leider bis zum Redaktionsschluß in keiner testbaren Version vor: "Titus the Fox", so der Name des putzigen Bildschirmhelden (Ähnlichkeiten mit dem Fuchs auf dem Titus-Emblem sind beabsichtigt). Auf der Suche nach seiner tierischen Freundin verschlägt es das kleine Fellbündel nach Marakesh. Doch der Weg dorthin (und wieder zurück) will geschickt von Euch gemeistert sein. Wie in Blues Brothers hüpft Ihr von Plattform zu Plattform, stemmt verschiedene Gegenstände hoch, um sie Euren Gegnern entgegenzuwerfen. Im Arsenal befinden sich Bierflaschen, Einkaufswagen, Holzkisten und andere lustige Gegenstände. Mit einem fliegenden Teppich schwebt Ihr über Abgründe, und ein kleines Trampolin verdoppelt Eure Sprunghöhe. Erst wenn Ihr mehrere Kisten aufeinanderstapelt, erreicht Ihr zusätzliche wichtige Plattformen. Eure Widersacher könnten aus einem Comicbuch entsprungen sein: Mülltonnen mit ausholenden Vorschlaghämmern und mit Kronkorken bewaffnete Bierleichen fordern auch geübte Jump'n' Run-Profis heraus.

Die rasante Hüpfaction wird zunächst auf MS-DOS-Rechnern entwickelt und dann für den Amiga umgesetzt. In beiden Versionen verblüfft ein technisch sauberes Scrolling in alle Richtungen bei verschiedenen Geschwindigkeiten. Ansprechende Sprites und angenehme Farbvielfalt machen Laune auf das fertige Spiel. Ebenfalls in Planung: Eine ST-Version sowie Konsolenadaptionen. Gerade auf dem Game Boy würde sich der putzige Titus-Fuchs sicher wohl fühlen.

Eine Fortsetzung steht noch in den Sternen; es kommt jetzt darauf an, wie stark der "Titus the Fox"-Stern, der in diesen Tagen langsam aufsteigt, leuchten wird. *rl*



Die Amiga-Umsetzung des vielversprechenden Jump'n'Run scrollt in satten 32 Farben. Die fertige Version testen wir in der nächsten Ausgabe.


Marlboro Lights
Marlboro
LIGHTS
LIGHTS
100's
L8/91



Vorbei an Wracks und finsteren Gestalten...

...führt der Weg direkt zum Oberbösewicht (Amiga)

Killereule

Dieser Tage darf der anspruchsvolle Action-Spieler Psygnosis' Wappentier in einem Ballerspiel bewundern, das durch seine brillanten Grafiken sofort ins Auge sticht. **Agony** versetzt Euch in die Rolle der flatternden und schießenden Eule, die durch eine horizontal scrollende, von allerlei Monstern bevölkerte Fantasy-Welt düst. Unterwegs lassen sich jede Menge Extrawaffen erhaschen; nicht mal der Obermotz am Levelende fehlt. Wer grafisch lecker aufgemachte Action liebt, sollte die Augen offenhalten. *kn*

Noch'n Samurai

In altertümliches japanisches Szenario versetzt, wollt Ihr Euer vom bösen Obinaka geklautes Land zurückerobern. Bei der Gelegenheit wollt Ihr auch den Mord an Eurem Vater rächen. **Samurai — Way of the Warrior** fordert Euch zu neuer taktischer Planung heraus. Ihr lenkt das Schicksal Eurer Armee kleiner Samurai-Männchen, die sich dann auf einer übersichtlichen Karte eine blutige Schlacht liefern. Ob das Nippon-Gemetzel eine wirkliche Herausforderung bietet, werden wir ab April auf STs, Amigas und PCs sehen. *ri*



Taktisch zur Sache geht's beim "Samurai — Way of the Warrior" (Amiga)

Columbus-Fieber

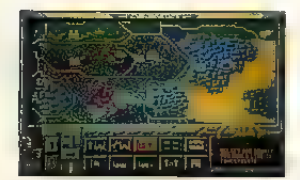
Fast die ganze Welt befindet sich dieses Jahr im Columbus-Fieber. Fernsehserien und Kinofilme versuchen, das Leben des Entdeckers schmackhaft aufzubereiten. Da dürfen natürlich auch ein paar Computerspiele nicht fehlen. Impressions steht mit dem Strategiespiel **Discovery**, passend zur 500-Jahr-Feier, schon in den Startlöchern. Ihr segelt mit Columbus in einem Entdecker-Wettrennen gegen ein paar vom Computer gesteuerte Konkurrenten über den Erdball. Frei nach dem Motto "Wer zuerst kommt, beutet auch zuerst aus", können auf frisch entdeckten Landstrichen Siedlungen errichtet werden, die später als wichtige Stützpunkte für Beutezüge dienen. Kapital zum Ausrüsten neuer Reisen muß mühsam auf dem Handelsweg erwirtschaftet oder von Kollegen gemopst werden. Schiffsgefechte gehören ebenso zum Alltag wie kleine Plünderungen oder lokale Kriege gegen den gierigen Nachbarn. *mh*

Dunkler Kristall

Text-Adventures sind nicht totzukriegen. Das Bochumer Softwarehaus Starbyte hat die Zeichen der Zeit erkannt und bringt mit **Soul Crystal** ein Fantasy-Abenteuer in schönster Texttradition auf den Markt. Aufgelockert wird die Lesetour durch über 130 Grafiken und zahlreiche Menüs, die das Spielerleben erleichtern. Da Designer Chris Link besonderen Wert auf eine stimmungsvolle Musikbegleitung legt, werden wir im Spiel von 14 Melodien unterhalten. Die Versionen für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 werden demnächst erscheinen. *vw*



Auf der Suche nach dem Soul-Kristall (Amiga)


Die Länder sind verteilt, die Schlacht kann beginnen (Amiga)

Heavy Metal

Wer Probleme mit der internationalen Entspannung hat, darf in die Andromeda-Galaxis ausweichen und dort einen militärisch-industriellen Komplex hochziehen. Bis zu fünf menschliche Spieler bauen auf dem Planeten Orion Cyborgs und steuern diese in die Schlacht. Ihr startet die militärische Karriere mit einer klitzekleinen Basis und einer winzigen Waffenfabrik. Wenn Ihr genug Credits erwirtschaftet habt, dann dürft Ihr waffenstarrende Roboter bauen. Wird es Euch mal wieder gelingen, die Weltherrschaft an Euch zu reißen? Diese und andere Fragen beantwortet Millenium im März mit **Heavy Metal** für Amiga, ST und MS-DOS. *vw*

Sega aktuell

Bei unserem Konsolenreport in der *POWER PLAY* 1/92 waren einige Angaben nicht ganz aktuell. So gibt's etwa ein halbes Dutzend ältere Master-System-Titel schon für knapp 40 Mark, und das teuerste Modul ist bei 120 Mark angesiedelt. Die 3-D-Brille ist dafür nicht mehr lieferbar. Außerdem ist für das Game Gear als Zubehör inzwischen das Dialogkabel (für Spiele im Duett) und ein Akku-Pack erhältlich. *mg*

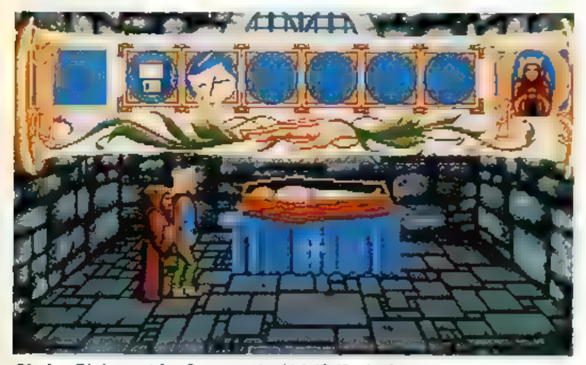
Abhanden

In einer Zeit der Schwerter und Langbogen wird das unbezahlbare Artefakt, **The Hand of St.James**, aus einer Abtei gestohlen; nebenbei hat der Dieb auch noch einen Mönch umgebracht. Um wieder Ordnung und Gerechtigkeit in die Welt zu bringen, übernehmt Ihr natürlich den Fall. Im April sollen PC-, ST- und Amiga-Version des mittelalterlichen Krimis von Impressions erhältlich sein. *ri*


Spekulanten in Aktion: In "A-Train" ist für Sozialwohnungen kein Platz.

Bahnhof

Maxis läßt das Simulieren nicht. Kaum hat man mit "Sim Ant" eine weitere ungewöhnliche Simulation abgeliefert, werkelt man bereits an der Umsetzung eines japanischen Titels. **A-Train** hat seit seiner Veröffentlichung in Asien so ziemlich alle Preise eingeheimst, die dort vergeben werden. In dieser Mischung aus "Sim City" und "Railroad Tycoon" vermehrt Ihr als Boden- und Börsenspekulant Euer Nummernkonto in der Schweiz. Ihr kauft Hotels, Fabriken und Geschäfte und investiert in Bahnlinien, Golfplätzen und Vergnügungsparks. Wie nicht anders zu erwarten, ist die icongesteuerte Bauwut aufs Schönste animiert. Die Musterkapitalisten informieren sich mittels zahlloser Menüs und Tabellen über den Stand der Dinge. Die MS-DOS-Version der Wirtschaftssimulation wird noch im Laufe des Frühjahrs erscheinen. *vw*


Ob das Diebesgut im Sarg versteckt ist? (Amiga)

Tornado im Anflug

Schon lange hat man nichts Neues mehr von der englischen Firma Digital Integration ("F-16 Combat Pilot") gehört. Zum Start ins neue Jahr sind gleich zwei verheißungsvolle Spiele in Arbeit. So wird zur Zeit noch fleißig an einer neuen Flugsimulation gewerkelt. Statt der F-16 soll hier der **Tornado** die Hauptrolle spielen. Ebenfalls in der Mache ist ein Sf-Rollenspiel. In **Drift** übernehmt Ihr die Rolle eines futuristischen Polizisten, der Anfang des 21. Jahrhunderts in unserem Sonnensystem für Ruhe und Ordnung sorgen soll. Aus über 70 Figuren, Rassen und Klassen könnt Ihr wählen. Drift wird, wie auch Tornado, voraussichtlich Mitte des Jahres für Amiga, ST und PC erscheinen. *mh*





	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	[illegible]
2.	Might & Magic III	New World Computing
3.	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
4.	Wing Commander 2	Origin
5.	Wizardry 7	Sir-Tech
[illegible]	[illegible]	SSI
7.	Sim Ant	Max's
[illegible]	[illegible]	SSI
9.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10.	[illegible]	[illegible]

	TITEL	HERSTELLER
1.	James Pond 2 — Robocod	Millennium
2.	Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
3.	Heimdall	Core Design
4.	Whirlwind Snooker	Virgin
5.	Alien Breed	Team 17
6.	Knights of the Sky	Microprose
7.	Terminator 2	Ocean
8.	Rugby the Worldcup	[illegible]
9.	Mega-lo-Mania	[illegible]
10.	Final Fight	U.S.Gold

Die Hauptpreise: zehn Aiwa-Walkmen HS-G 53 MK II Super Bass

Die Gewinner von Ausgabe 1

Den Geschenkgutschein von Soft & Sound hat gewonnen Torsten Klosterhoff aus Wuppertal. Je ein Spiel geht an Florian Alex aus Mutterstadt, Walter Augustin aus Haar, Boris Kurthy aus Dauchingen, Thorben Kocks aus Norderstedt und Markus Wilke aus Biebesheim.



	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Ghouls'n'Ghosts	Super Famicom	Capcom
2.	Mario Golf	NES	Nintendo
3.	Final Fantasy Legend 2	Game Boy	Square
4.	Final Fantasy 2	Super Famicom	Square
5.	Rockman World	Game Boy	Capcom
6.	Mystical Ninja	Super Famicom	Konami
7.	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	Sega
8.	Mercs 2	Mega Drive	Sega
9.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
10.	Super Dodgeball	Super Famicom	Banpresto

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	[illegible]	[illegible]
2.	Final Fight	Super NES	Capcom
3.	Sim City	Super NES	Nintendo
4.	U.N. Squadron	Super NES	Capcom
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	F-Zero	Super NES	Nintendo
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9.	Gradius 3	Super NES	Konami
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 51). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal satte zehn Aiwa-Walkmen, die freundlicherweise die Firma Bomico stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *rl*

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(5)	Turrican 2
4.	(4)	Pirates
5.	(6)	Wing Commander
6.	(3)	Railroad Tycoon
7.	(10)	Battle Isle
8.	(9)	Bundesliga Manager Professional
9.	(11)	Wing Commander II
10.	(7)	Eye of the Beholder
11.	(8)	Sim City
12.	(—)	Sonic the Hedgehog
13.	(—)	Mega lo Mania
14.	(16)	Turrican
15.	(—)	EA Hockey
16.	(—)	Zak McKracken
17.	(18)	Indiana Jones and the last Crusade
18.	(—)	Lotus 2
19.	(—)	Castle of Illusion
20.	(—)	Larry 5





	TITEL	HERSTELLER
1.	Terminator 2	Midway
2.	Steel Talons	Atari Games
3.	Dynablaster	Hudson
4.	Block Block	Capcom
5.	Final Lap 2	Namcot

	TITEL	HERSTELLER
1.	Steel Talons	Atari Games
2.	Vendetta	Konami
3.	Dynablaster	Hudson
4.	Crossed Swords	SNK
5.	Street Fighter 2	Capcom

	TITEL	HERSTELLER
1.	Steel Talons	Atari Games
2.	Rad Mobile	Namco
3.	Dynablaster	Hudson
4	Road Riot	Atari Games
5.	G-Loc	Sega

EINSAME INSEL

Wilhelm J. Weber, der Boss von Demoware spielt gerne aktuelle Hits

- Populous 2
- Monkey Island 2
- Kickk Off 2
- Lemmings
- P. P. Hammer

TPARADE

	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
	Lucasfilm Games	12. Monat
	Psygnosis	11. Monat
	Rainbow Arts	9. Monat
	Microprose	52. Monat
	Origin	13. Monat
	Microprose	12. Monat
	Blue Byte	[redacted]. Monat
	Software 2000	[redacted]. Monat
	Origin	3. Monat
	SSI	7. Monat
	Maxis	26. Monat
	Sega	4. Monat
	Image Works	1. Monat
	Rainbow Arts	18. Monat
	Electronic Arts	1. Monat
	Lucasfilm Games	39. Monat
	Lucasfilm Games	27. Monat
	Gremlin Graphics	1. Monat
	Sega	6. Monat
	Sierra	1. Monat



Amiga
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Battle Isle
4. Bundesliga Manager Professional
5. Sim City

Atari ST
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Turrican 2
4. Pirates
5. Dungeon Master

C 64
1. Turrican 2
2. Pirates
3. Turrican
4. Zak McKracken
5. Ultima 6

MS-DOS
1. Monkey Island
2. Wing Commander
3. Wing Commander 2
4. Lemmings
5. Sim City

Handheld
1. Castlevania 2
2. GG Shinobi
3. Game Boy Wars
4. Parodius
5. F1-Race

Mega Drive
1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Castle of Illusion
4. Thunder Force 3
5. Musha Aleste



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/62067

1. Starbyte Super Soccer
Starbyte

2. Sim City / Populous
Infogrames

3. Conquestador
GDG

4. Red Baron
Dynamix

5. Robocop 3
Ocean

6. Black Gold
Bomico

7. Larry 5
Sierra

8. Starbyte Collection No.1
Starbyte

9. Steigenberger Hotelmanager
Bomico

10. Vroom
Lankhor



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

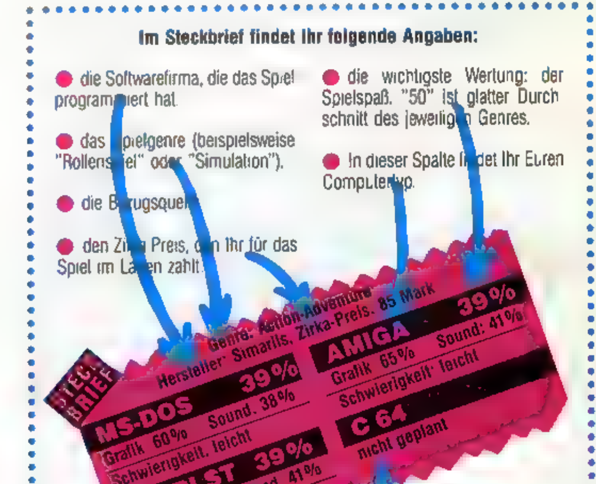
Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-Prädikat* und die *POWER-Gurke*. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

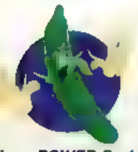


- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "In Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch
Super Formation Soccer (Super Famicom), Wolfchild (Amiga), Grand Prix (Amiga), Final Match Tennis (PC-Engine)

...Richard Eisenmenger
Populous 2 (Amiga), Monkey Island 2 (MS-DOS), Abandoned Places (Amiga), Bug Bomber (Amiga)

...Winnie Forster
Lotus 2 (Amiga), Populous 2 (Amiga), Uncharted Waters (MS-DOS), The Immortal (Mega Drive)

...Volker Weitz
Final Fantasy 2 (Super Famicom), Beholder 2 (MS-DOS), Conquest of the Longbow (MS-DOS), Monkey Island 2 (MS-DOS)

...Michael Hengst
Amberstar (ST), Beholder 2 (MS-DOS), L'Empereur (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS)

...Boris Schneider
Super Tetris (MS-DOS), Sim Ant (MS-DOS), F 22 (Mega Drive), Sonic the Hedgehog (Master System)

...Knut Gollert
Lemmings 2 (Amiga), Alien Breed (Amiga), Quackshot (Mega Drive), Populous 2 (Amiga), Gobliiins (MS-DOS)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Knut Gollert kn					
Martin Gaksch mg					
Richard Eisenmenger re					
Michael Hengst mh					
Volker Weitz vw					
Winnie Forster wf					
Boris Schneider bs					

A Star is born



Amberstar: Solche Zwischenbilder tauchen bei besonderen Spielsituationen auf.

Amberstar

Deutsche Programmierer tun sich mit der Entwicklung hochkomplexer Rollenspiele meistens etwas schwerer als die internationale Konkurrenz. Während berühmte Firmen in den USA, wie z.B. Origin, Sir-Tech oder SSI ein paar Dutzend Entwickler, Grafiker und Programmierer an ein Spiel setzen, müssen sich die deutschen Kollegen oftmals mit erheblich geringerer "Manpower" an ein neues Projekt wagen. Die Folge sind lange Entwicklungszeiten. Daß trotz personeller Engpässe auch deutsche Softwarehäuser qualitativ hochwertige Rollenspiele auf die Beine stellen, beweist Thalions neustes Programm "Amberstar".

Amberstar versetzt Euch in das ferne Fantasyland Lyramion. Mit einer insgesamt sechsköpfigen Abenteurercrew müßt Ihr den Amberstar wiederbeschaffen. Dieses Schmuckstück ist in dreizehn Teile zerbrochen und liegt im Land versteckt. Nur wenn alle Teile an einem bestimmten Ort wieder zusammengesetzt werden, können die bösen Pläne des Finsterlings Marmiom vereitelt werden.

Das Spiel wird mit nur einem Charakter gestartet. Alle weiteren Partymitglieder müssen unterwegs aufgesammelt werden. Allerdings wollen mehr Leute mit, als in die Party passen. Seid Ihr einer Figur überdrüssig, wird diese kurzerhand aus der Gruppe geworfen, um Platz für einen Neuzugang zu schaffen. Die verschiedenen Charaktere gehören nicht nur verschiedenen Rassen, sondern auch Klassen an. Erwischt Ihr einen klassenlosen Charakter (z.B. hat Euer Startheld noch keinen Beruf), wird der passende Job (Krieger, Dieb, Magier, Ranger, Mönch, Paladin) durch das Beitreten einer Gilde gewählt. Nur wer einer Gilde angehört, kann sich dort später befördern lassen. Zudem lassen sich verschiedene Gegenstände nur von speziellen Klassen verwenden. Für die passende Eignung sorgt nicht nur die richtige Klasse, sondern auch ein gutes Dutzend Fähigkeiten, sog. Skills, die manuell nach einer Beförderung angehoben werden dürfen. Eure Figuren hauen dann besser zu, entschärfen Fallen gekonnter und stellen sich im Umgang mit Magie etwas smarter an. Ebenfalls im Repertoire: Verschiedene Sprachen. Dies ist besonders wichtig, um sich mit den verschiedenen Rassen zu unterhalten. Was nützt der schönste Hinweis vom Zwergenkönig, wenn keiner von Euren Helden zwergisch versteht.


Amberstar: Die möglichen Zauberformeln werden in einem Menü angezeigt.

Neben potentiellen Mitspielern bevölkern zahlreiche andere Figuren das Land Lyramion. Ladenbesitzer in den Städten verscherbeln allerlei brauchbare Gegenstände, Hotelmanager bieten Kost und Logis, lokale Stadtoberhäupter sowie harmlose Zivilisten verteilen kleine Aufträge. Mit jeder Spielfigur könnt Ihr ein kleines Schwätzchen halten. Hat der Ansprechpartner etwas Wesentliches zu sagen, wird auf einen besonderen Gesprächsbildschirm umgeblendet. Per Mausklick pickt Ihr aus einer Liste mit Schlüsselwörtern passende Fragen heraus oder gebt via Tastatur selber Wörter ein. Interessante Gesprächsthemen tauchen als neue Schlüsselbegriffe wieder in der Liste auf.

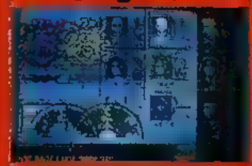


Amberstar: Erleichtert die Orientierung in Dungeons ungemein: das Automapping.

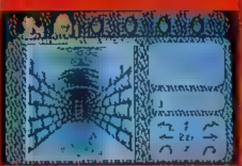
Während die meisten Stadt-Lokalitäten wie Wirtshäuser oder Gilden und die komplette Oberwelt aus der Vogelperspektive gezeigt werden, sind Städte und Dungeons in 3-D zu

Amberstar: Monster tauchen in 3 D auf. Geprügelt wird im Taktikstil.

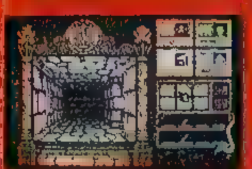
Die Dungeons im Vergleich



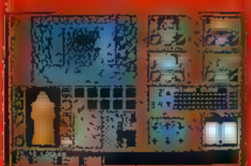
Beholder 2: Gekonnt nutzt SSI die VGA-Grafik. Die stimmungsvolle Dungeon-Pracht wurde nur wenig verbessert. Ansonsten hält sich Beholder 2 eng an den Klassiker "Dungeon Master". Gegenstände und Monster sind aus einiger Entfernung gut zu erkennen.



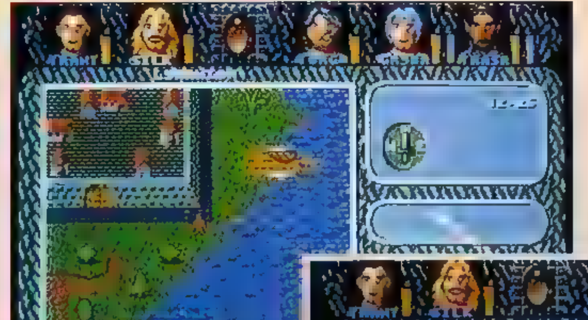
Amberstar: Obwohl die Farb-Palette des STs einer VGA-Grafik nicht das Wasser reichen kann, haben die Grafikkünstler von Thalion ganze Arbeit geleistet. Verschiedene Dungeongrafiken und Verzierungen sorgen für gepflegte Abwechslung.



Knightmare: Die 3-D-Dungeons können grafisch nicht überzeugen. Ihr findet zwar größere Gegenstände, sobald kleinere Objekte auf dem Boden liegen, beginnt leider das große Suchen.



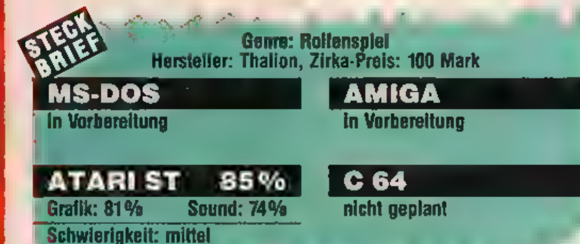
Abandoned Places: Die in den Dungeons aufkommende Atmosphäre ist trotz der etwas sparsamen, aber dennoch netten blockweise scrollenden Grafik sehr spannend. Großes Augenzwinkern entsteht aber leider bei manchen Dungeon-Arten, wenn Ihr nach verborgenen Schaltern oder Eingängen sucht.



Amberstar: Die komplette Oberwelt kann per Pferd oder sogar mit einem Schiff erforscht werden.



Amberstar: Verschiedene Läden bieten nützliches Zubehör und Waffen an.



STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
In Vorbereitung	In Vorbereitung
ATARI ST 85 %	**C 64**
Grafik: 81 % Sound: 74 %	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

Super

Vor Karsten Köpper und seinen Kollegen von Thalion kann man nur noch den Hut ziehen. Trotz dünner Personaldecke haben es die Burschen geschafft, ein fantastisches Rollenspiel auf die Beine zu stellen, das den Vergleich mit internationalen Konkurrenzspielen nicht zu scheuen braucht. Vor allem in puncto Komplexität und Atmosphäre hängt Amberstar selbst die gestylten Bilderbuchlabyrinthe von "Eye of the Beholder 2" locker ab. Während SSI bei Beholder 2 mehr Wert auf grafische Effekte legte, setzte Thalion, mit viel Liebe zum Detail, das Hauptaugenmerk auf eine ausgefeiltere Geschichte und viele kleine Puzzles. Hochmotiviert parliert man mit neuen Spielfiguren, erforscht neue Dungeons und stellt seine Wunschgruppe zusammen. Auch technisch kann sich Amberstar sehen lassen. Wenn man bedenkt, daß der ST von Haus aus nur 16 Farben mitbringt, haben Karsten & Co. Erstaunliches geleistet. Die Bilder aus der Vogelperspektive sind zwar für meinen Geschmack eine Spur zu klein geraten, aber überaus pixelgetreu gezeichnet. Und die 3-D-Dungeons sind angesichts der technischen Voraussetzungen eine echte Augenweide. Ein dickes Lob geht auch an den Musiker. Rund zwei Dutzend verschiedener Musikstücke nebst zahlreichen Soundeffekten kitzeln das letzte Quentchen Saft aus dem antiquierten ST-Soundchip. Für Hack'n'Slay-Freunde, die nur ein paar Monster vertrimmen wollen, ist Amberstar sicherlich das falsche Spiel. Statt pausenloser Echtzeit-Gefechte trumpft Amberstar mit einem blitzsauberen Taktik-Kampfsystem auf, das dank vielfältiger Optionen dem Glück kaum eine Chance einräumt. Für mich ist Amberstar schlichtweg das beste deutsche Rollenspiel, das Ihr zur Zeit kaufen könnt.

sehen. Eine automatisch mitgezeichnete Karte erleichtert in den Orten und in den Labyrinthen die Orientierung. Die Oberwelt wird zwar nicht mitgezeichnet, dafür bekommt Ihr aber später einen Gegenstand, der auf Wunsch eine Übersichtskarte der Umgebung anzeigt. Zudem liegt der Verpackung eine farbige Landkarte des Kontinents bei.

Gesteuert wird die Party wahlweise mittels Tastaturkommando oder mit einem komfortablen Icon-System. Stolpern Eure Mannen über eine Besonderheit in den Labyrinthen oder der Oberwelt, tauchen in bester Filmmanier Spezialsequenzen auf, in der es eine ausführliche Erklärung zu der entsprechenden Lokalität gibt.

Natürlich treiben sich in Lyramion ein paar eklige Monstergrüppchen herum, die der Party das Leben schwer machen. Trefft Ihr unterwegs auf eine solche Horde, werdet Ihr vor die Wahl gestellt, zu kämpfen oder die Beine in die Hand zu nehmen. Entscheidet Ihr Euch für die Auseinandersetzung, wird der Kampfbildschirm eingeblendet. Hier sind in einem großen 3-D-Fenster die aktuellen Angreifer zu sehen. Auf einem Extrafenster ist das Gemetzel aus der Vogelperspektive zu sehen. Die Draufsicht ist im Karopapierstil in kleine Kästchen unterteilt, auf dem Ihr Eure Helden verschieben könnt. *mh*

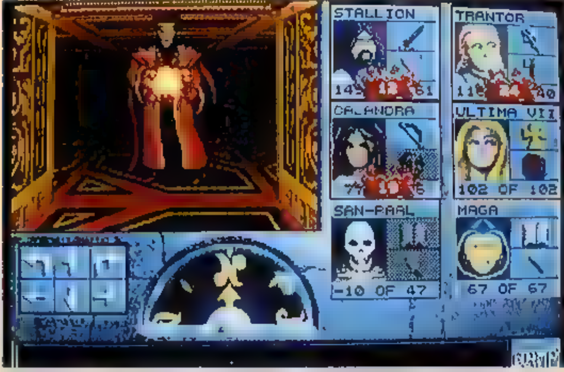
Business as usual



Beholder 2: Diese Sequenzen erhöhen die Atmosphäre.



Beholder 2: Ganz schön unbequem: Ein Gigant quetscht sich durch die engen Tunnels.



POWER-TIP: Eine erfolgreiche Partyzusammensetzung bei Beholder 2 ist ein Paladin, zwei Krieger, ein Priester und zwei Magier.

Eye of the Beholder 2

Legend of the Darkmoon

Die Stadt Waterdeep kommt nicht zur Ruhe. Im ersten Teil der neuen AD&D-Legend-Serie, dem Spiel "Eye of the Beholder", mußten wir ein ekelhaftes Beholder-Monster aus den Abwasserkanälen der Stadt vertreiben. Im zweiten Teil der Reihe ("Legend of the Darkmoon") macht ein finsterer Elfen-Magier den Landstrich um Waterdeep unsicher. Der böse Bube hat sich in einem Tempel, dem sechzehn Stockwerke hohen "Tempel of Darkmoon" verschanzt und geht dort seinen dunklen Geschäften nach.

Um dem Fiesling das Handwerk zu legen, bastelt Ihr aus den altbekannten Fantasy-Rassen (Elf, Zwerg, Mensch) vier kräftige Helden zusammen oder importiert eine passende Veteranentruppe aus dem ersten Spiel. Neueinsteiger fangen schon mit der sechsten Erfahrungsstufe an — Oldtimer behalten nicht nur die meisten Gegenstände, sondern auch ihre bis dahin erworbenen Attribute. Allerdings ist bei Beholder 2 das Ende der Beförderungen bei Erfahrungsstufe 13 erreicht. Gestartet wird mit nur vier Helden, obwohl sechs in die Party passen. Die beiden Freiplätze sind für Figuren gedacht, die Ihr später im Spiel auflesen könnt. Einige dieser Charaktere sind in den dunklen Verliesen des Tempels gefangen, andere liegen als Skelett in der Gegend und müssen vor Gebrauch erst wiederbelebt werden.

Wie schon im Vorgänger wird die Umgebung im 3-D-Dungeon Master-Stil gezeigt. Monster, Gegenstände, Fallen, Hebel und Teleporter sind schon auf einige Entfernung zu sehen. Entdeckt Ihr eine Monstergruppe, könnt Ihr entsprechend rechtzeitig reagieren. Allerdings hat der Sichtkontakt einen entscheidenden Nachteil: Auch die Feinde bereiten sich auf einen Kampf vor und laufen Euch hinterher. Die Gegner verhalten sich etwas intelligenter als im Vorgänger. So teilen sich Monstergruppen öfter auf, um Euch in die Zange zu nehmen. Die Prügeleien laufen, wie bei grafisch orientierten Rollenspielen üblich, in Echtzeit ab. Per Maus werden die aktuellen Waffen oder ein

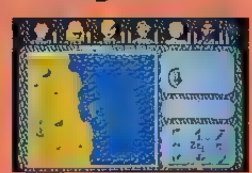


Beholder 2: Überraschung: Der Obergegner entpuppt sich als Schuppentier.

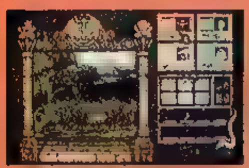
Die Oberwelt im Vergleich



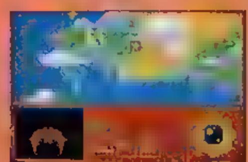
Beholder 2: Mit dieser Oberwelt hat sich SSI keinen Gefallen getan. Den Winzwald im grafischen Simpelstil kann man kaum als "Welt" bezeichnen. Nach zehn Minuten hat man den Wald gesehen und abgehakt. Das nächste Mal wünschen wir uns etwas Umfangreicheres.



Amberstar: Klein aber fein. Die Minigrafiken aus der Vogelperspektive gehören zwar nicht zur Kategorie der Riesen-Sprites, dafür wurde fleißig am Detailreichtum gebastelt.



Knightmare: Auch in der freien Natur das gleiche Sichtproblem. Durch die expressionistische Farbgebung wird der Bildschirm zum Suchbild. Über kleine Objekte stolpert man nur zufällig.

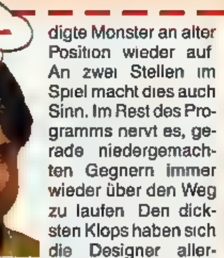


Abandoned Places: Über mehrere Bildschirme erstreckt sich die bunte Landkarte, auf der Städte und Schlösser eingezeichnet sind.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 82%	**AMIGA**
Grafik: 80% Sound: 68%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Man merkt deutlich, daß sich SSI und die Programmierer von "Westwood Associated" die teilweise recht herbe Kritik an Eye of the Beholder 1 zu Herzen genommen haben. Vor allem in Sachen Story wurde der Nachfolger aufgepeppt. Etwas mehr Text sowie die grafisch prächtig gemachten Zwischenszenen werten "Legend of Darkmoon" gegenüber dem Vorläufer auf. Vor allem die Endsequenz, die im ersten Teil fehlte, kann sich sehen lassen. Nebenbei wurden noch ein paar kleine Kinderkrankheiten, aus dem ersten Spiel, beseitigt. Aus diesem Grund gibt's auch eine deutlich bessere Wertung. Ansonsten erwartet den Beholder-Veteranen nur wenig Neues. Ein paar Dutzend Monster mehr, einige verbesserte Grafiken und etwas vertracktere Dungeon-Level müssen Euch reichen. "Eye of the Beholder 2" macht ohne jeden Zweifel Spaß — wie schon das erste Spiel. Leider versalzen einige unschöne Patzer die delikate Rollenspielsuppe. So tauchen einmal erledigte Monster an alter Position wieder auf. An zwei Stellen im Spiel macht dies auch Sinn. Im Rest des Programms nervt es, gerade niedergemachten Gegnern immer wieder über den Weg zu laufen. Den dicksten Klops haben sich die Designer allerdings mit der Erfahrungsbegrenzung geleistet: Wer seine Helden erfolgreich durch den ersten Teil schleuste, hat hier im Regelfall die 9. oder 10. Erfahrungsstufe erreicht. Da die maximale Grenze für Beförderungen bei Beholder 2 auf Stufe 13 liegt, werden die importierten Helden im Laufe des Spiels nur 3 bis 4mal befördert. Gerade das Wachsen und Gedeihen einer Spielfigur macht aber einen erheblichen Reiz beim Rollenspiel aus. Ohne dieses Manko hätte sich Beholder 2 sicherlich ein freundlicheres Gesicht verdient — so bleibt's beim "Zweier". Auch ist der Schwierigkeitsgrad für meinen Geschmack etwas zu niedrig angesetzt. Nach nur zwei Tagen intensiven Spielens war der Bösewicht Vergangenheit.



Beholder: Ende gut, alles gut. Die Helden kommen in die Ruhmeshalle.



Beholder 2: Wohin führt wohl dieser Teleporter?

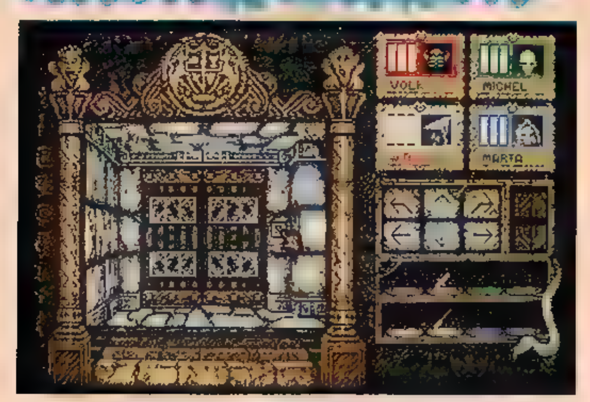
fetziger Zauberspruch aktiviert. Magieformeln und Wurfgeschosse sind grafisch zu sehen.

Die Programmierer haben Zwischenszenen, die an bestimmten Stellen im Spiel auftauchen, neu in "Beholder 2" eingebaut. Diese Szenen bestehen aus animierter Grafik und erklärenden Text — meistens hilfreiche Tips. Ebenfalls neu sind besondere Gegenstände in den Dungeons. So findet Ihr beispielsweise Weinfässer, die mit einem gezielten Schwerthieb zerstört werden und meistens einen feinen Gegenstand enthalten.

Auf dem Weg zum finalen Feind müßt Ihr den Tempel sowie drei anschließende Türme erforschen. Die Zugänge neuer Bereiche öffnen sich meistens erst, wenn Ihr in vorherigen Gegenden bestimmte Puzzles gelöst habt. So wird Euch nur dann Zugang zu den drei Türmen gewährt, wenn Ihr im Tempel und dem passenden Keller vier Hörner gefunden habt.

Übrigens lassen sich bei Legend of the Darkmoon sechs Spielstände speichern, fünf mehr als bei "Beholder 1". Unsere Testversion und die Bildschirmfotos stammen von der englischen Fassung. Eine deutsche Übersetzung und eine Version für 1-MByte-Amigas ist momentan in Arbeit. *mh*

Traumtänzer



Was mag hinter dieser Tür lauern? Ein Knopfdruck und wir sind schlauer. (Amiga)

Knightmare

Knightmare", eine Fantasy-Serie des britischen Privatsenders Anglia-Television, erfreut sich in England großer Beliebtheit. Wohl ein gewichtiger Grund für Mindscape, sich die Rechte an der Rittermär zu sichern und bei Tony Crowther ein Spiel zum Film in Auftrag zu geben. Der Programmierer dürfte besonders den C-64-Veteranen durch seine technisch beeindruckenden Geschicklichkeitsspiele ("Blagger", "Loco", "Thing on a Spring") ein Begriff sein.

Spätestens seit dem Sciencefiction-Rollenspiel "Captive", ist Tony Crowther auch der Amiga- und ST-Gemeinde bekannt. In seiner neuesten Softwaregeschichte kehrt er der Zukunft konsequent den Rükken und schickt uns in die finsterste Fantasy-Vergangenheit. Glücklich dort angekommen, gilt es zuerst einmal, eine schlagkräftige Truppe aus den handelsüblichen Rassen und Klassen zusammenzustellen. Bei menschlichen Charakteren dürft Ihr zwischen Männlein und Weiblein wählen, Goblins, Trolle und Elfen müssen sich mit einem unbestimmten Geschlecht begnügen. Insgesamt habt Ihr die Wahl zwischen acht Rassen und sechs Berufen. Anschließend wird die Truppe getauft und darf in den 3-D-Dungeons des Fantasylandes Dunhelm auf Monsterjagd gehen. Die Handlung ist in vier Abschnitte unterteilt — jeweils ein anderer Labyrinthabschnitt muß erkundet werden, bevor das End-Dungeon mit seinem Obermotz lockt. Gekämpft und gezaubert wird in Echtzeit — ein Klick auf das entsprechende Waffen-Icon genügt, und der Charakter schlägt zu. Die Zauberer und Priester der Gruppe können erst in Aktion treten, wenn sie mit passenden Zauberstäben ausgerüstet werden, die Ihr unterwegs hoffentlich findet.

Die Umgebung seht Ihr in 3-D-Grafiken aus der Perspektive der Truppe. Mit der Maus bedient Ihr Hebel, Schalter und schließt Türen auf. Ein kleines Status-Fenster informiert über den Gesundheitszustand der Schutzbefohlenen. Genauere Daten bietet ein Charakterbildschirm mit allen wichtigen Werten. *vw*



Mehr noch als "Eye of the Beholder 2" bedient sich Knightmare beim großen Vorbild Dungeon Master. Man merkt, daß Crowther FTLs Klassiker ausgiebig gespielt hat und für Anregungen dankbar war. So werden anstürmende Monster sogar durch sich schließende Türen zerschmettert. Eine Feinheit, die man bei Beholder 2 vergebens sucht. Die Handlung hat im Gegensatz zu Captive an Geradlinigkeit gewonnen. Die drei Handlungsstränge werden relativ elegant zur Schlußherausforderung inklusive Obermotz zusammengeführt. Etwas problematischer wird es, wenn der Programmierer auf eigene Lösungen setzt. So bleibt das auf Zauberstäben aufgebaute Magiesystem unübersichtlich und auch die Benutzung des Inventorys der Helden gerät etwas umständlich. Rollenspieler mit einem Atari ST im Rucksack müssen schon genau hinsehen, um in der leicht konfusen Grafik alle Gegenstände aufzuspüren. Auf dem Amiga wird's etwas kontrastreicher, im Eifer des Gefechts übersieht man leider auch dort leicht einen wichtigen Schlüssel. Knightmare krankt deutlich an der eigenwilligen Farbgebung. Weniger wäre hier mehr gewesen. Abgesehen von diesem Mäkelpunkt wird man unterhalten und durch recht frische Rätsel gefordert.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 71%**
nicht geplant	Grafik: 58% Sound: 64%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 70%	**C 64**
Grafik: 57% Sound: 63%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



POWER-TIP: Der Baumwächter in Knightmare sucht seinen verlorenen Sohn. Wie wäre es mit einem Ast?

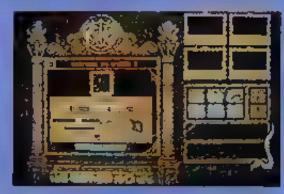
Der Charakterbildschirm im Vergleich



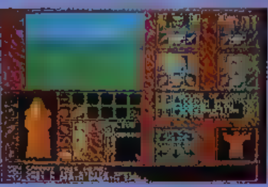
Beholder 2: Alle Werte der Spielfiguren sind übersichtlich geordnet und leicht zu erkennen. Schade nur, daß es kein Skill-System gibt oder sich die Werte durch Beförderungen verändern.



Amberstar: Eine ausführliche Statistik gibt Auskunft über die aktuellen Fähigkeiten, den Beruf, erlernte Sprachen und den Gesundheitszustand. Leider läßt sich jeweils nur ein Charakter anschauen und alle Werte in Ruhe studieren.



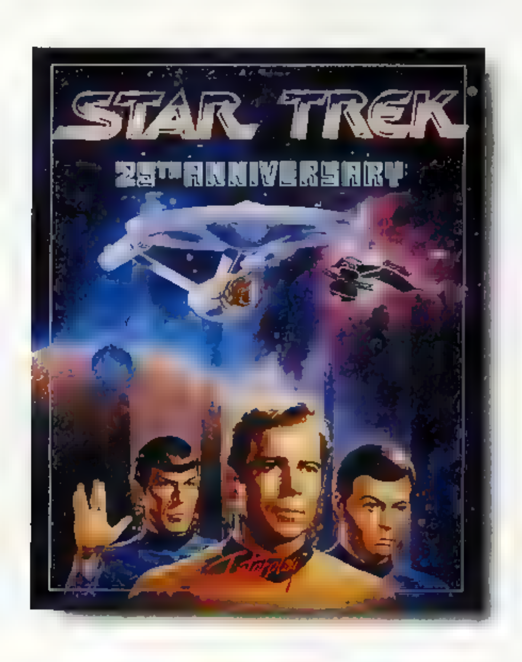
Knightmare: Wie beim großen Vorbild "Dungeon Master" könnt Ihr nur über die Auswahl der Charaktere Einfluß auf ihre Werte nehmen. Die Statistiken werden automatisch ausgewürfelt.



Abandoned Places: Wie auch in Knightmare hängt das Können Eures Charakters von Eurer anfänglichen Wahl ab. Per Mausklick könnt Ihr die Statistiken eines Helden ansehen. Darunter fallen auch Geld, Nahrung, Hitpoints und Magiepunkte.

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.





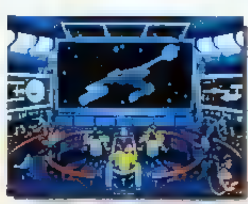
Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

STAR TREK: 25th Anniversary kombiniert einen realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreirt so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

- *Komplette 256 farbige VGA-Darstellungen*
- *Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionszenen*
- *Tritt mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung*
- *Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall*
- *Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung*
- *Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle*





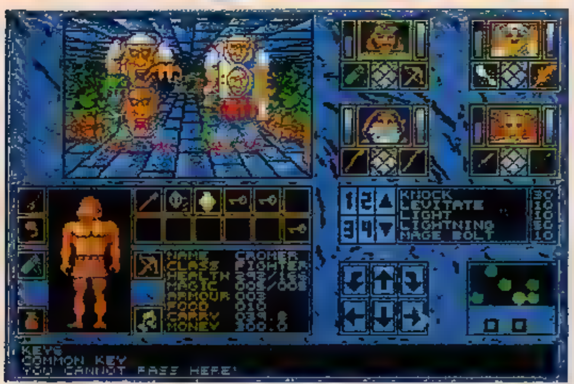


MS-DOS Screen Shots

Interplay™

In Europa herausgegeben Electronic Arts, Verkaufsagenten: United Software, Rietberg. Profisoft, Osnabruck. Leisuresoft, Boenen News Software, Dusseldorf. Kingsoft, Aachen

Dungeon-Zoologie



Abandoned Places: Auch angreifende Monster sind in 3-D-Grafik zu sehen.

Abandoned Places

Auf dem Fantasy-Planeten Kalynthia geht's derzeit ziemlich rüde zu. Über viele Generationen lebte die Welt in Frieden, bis plötzlich fremdartige böse Tiere und Monster auftauchten und das Land verwüsteten. Als Ursache deuteten die königlichen Magier einen bösen Untergrundlord, der den Planeten erobern will. Eine Heldentruppe wird losgeschickt, von der nur ein Kämpfer schwer verwundet heimkehrt und Bericht über schreckliche unbesiegbare Kreaturen erstattet. Nach etwa einem Jahr, die Kalynthianer bereiten sich für den Verteidigungsfall vor, werden vier wackere Helden auf die Reise geschickt. Ihr habt die Wahl aus zwölf vorgefertigten menschlichen Charakteren. Zwei Kämpfer und jeweils ein Priester sowie ein Magier müßt Ihr in die Heldentruppe aufnehmen um das Abenteuer zu bestehen.

"Abandoned Places" spielt in zwei unterschiedlichen Ebenen. Die Oberwelt von Kalynthia seht Ihr aus der Vogelperspektive. Per Pferd (muß erst gefunden werden) bereist Ihr das Festland und besucht Dörfer, Städte, Ruinen und Schlösser. Mit einem Schiff oder einer Flugechse bereist Ihr die entlegeneren Inseln. Übrigens könnt Ihr Euch nur in der Oberwelt ausruhen und so verbrauchte Magiepunkte und Hitpoints wieder auffrischen. In den Dungeons müßt Ihr ohne Schlaf auskommen, dafür regenerieren sich die Charaktere langsam aber sicher während des Herumlaufens. Speichern des Spielstandes (einer pro Diskette) ist ebenfalls nur in der Oberwelt möglich.

Betretet Ihr ein Dorf oder eine Stadt, wird ein Bild des örtlichen Marktplatzes eingeblendet. Hier wählt Ihr per Icon aus, welches Geschäft betreten werden soll. Ein Besuch in der Abenteurer-Gilde ist ebenfalls angebracht, damit die Charaktere entsprechend ihren neu gesammelten Erfahrungspunkten aufsteigen.


Abandoned Places: Im Dorf geht Ihr einkaufen (Amiga).

Völlig anders dagegen ist die Unterwelt gestaltet, in der Ihr Eure vier Auserwählten in alter 3-D-Rollenspielmanie durch die Dungeons schickt und Monster schlachtet. Sind die Gewölbe schlecht beleuchtet, ist schnell mit einem Zauberspruch oder einer Fackel geholfen. Monster werden in einem Dungeon-Master-ähnlichen Echtzeit-Kampf zur Strekke gebracht. Wie im berühmten Vorbild seht Ihr angreifende Monstergrüppchen schon auf geraume Entfernung. Der eigentliche Kampf entspricht allen Dungeon-Master-Regeln: Ihr klickt mit der rechten Maustaste die Waffen der Helden an oder sucht Euch einen Zauberspruch aus einer der vier Listen aus. Um Euren Weg weiter in das Dungeon zu bahnen, müssen nicht nur eklige Kreaturen verhauen werden. Schlüssel sammeln, versteckte Schalter umlegen und Fallen umgehen gehört ebenso zum täglichen Brot der Heldengruppe. *rl*

gut

Verglichen mit der genialen Wizardry-Saga von Sir-Tech schneidet Abandoned Places leider etwas mager ab. Technisch läßt sich das Werk von Electronic Zoo am ehesten mit dem spielerisch gehaltvolleren "Amberstar" vergleichen (Oberwelt in Vogelperspektive, Dungeons in 3-D). Wirklich toll sind die 3-D-Labyrinthe und die grafischen Zauberspruch-Effekte: Ein Feuerball verwandelt schnell die vorderen zehn Spiel-Quadratmeter in ein flammendes Inferno. Watscheln die Charaktere über die glühenden Kohlen, werden ungezügelt Hitpoints abgezogen. Abandoned Places findet sicher seine Freunde bei Liebhabern leichter Einsteigerspiele, die weniger Wert auf knackige Puzzles legen. Alleine der Reiz, ein neues Monster oder einen frischen Dungeon zu entdecken, sorgen für die nötige Motivation und Abwechslung. Für Rätselknacker wird zuwenig Spielstoff geboten. Diese sollten sich das textlastigere Amberstar zulegen.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

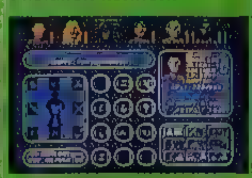
AMIGA 74%
Grafik: 63% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Das Inventory im Vergleich


Beholder 2: Wie "Knightmare" kann auch Beholder 2 seine Wurzeln nicht verleugnen. Der Rucksack ist deutlich von Dungeon Master inspiriert. Alle Gegenstände sind gut zu erreichen, nur die Verteilung von Gegenständen auf verschiedene Charaktere hätte etwas besser ausfallen können.


Amberstar: Umfangreich wird der Inhalt des Rucksacks gezeigt. Das Aktivieren einzelner Gegenstände geht flott von der Hand, nur das Abgeben hätte etwas stimmiger ausfallen können.


Knightmare: Platzsparend und zweckmäßig geht's im Rucksack der Charaktere zu. Auch hier könnte man sich eine etwas ansprechendere Lösung wünschen.


Abandoned Places: Etwas spartanisch, dafür alles kompakt auf einem Bildschirm. Es gibt Felder für Ringe und Kleidungsstücke.

Zurück in die Zukunft



Wie in allen SSI-Spielen gibt's nette Zwischenbilder (MS-DOS/VGA)

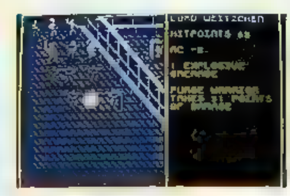
Buck Rogers 2

Matrix Cubed

NEO ist buchstäblich am Ende. Die Nachfolgeorganisation der Vereinten Nationen hat im verzweifelten Kampf gegen die Anarchie eine Schlappe nach der anderen erlebt. Die Menschen des 25. Jahrhunderts sind versklavt, vegetieren in riesigen Stadtruinen und haben die Hoffnung auf Besserung aufgegeben. Die einstmals unerschöpflichen Energiereserven sind verbraucht, und die Terroristen des RAM-Geheimbundes bereiten die alles entscheidende Schlacht vor.

Spätestens jetzt klingeln die Alarmglocken des Rollenspielers und er macht sich bereit zu neuen Taten. Im zweiten Teil des Science-fiction-Rollenspiels um die Abenteuer von Buck Rogers dürft Ihr Euch wieder mit sechs Astronauten in den Asteroiden-Gürtel stürzen. Die Truppe besteht aus sechs unterschiedlichen solaren Rassen, die fünf Berufe ausüben können. Ihr dürft Piloten, Ingenieure, Soldaten, Diebe und Mediziner in die Party aufnehmen. Natürlich dürft Ihr auch die Truppe aus "Countdown to Doomsday" übernehmen.

Wie schon im ersten Teil werden die Charaktere mittels eines speziellen Talentsystems befördert. Vor dem Spielstart verteilt Ihr für jede Figur "Skill"-Punkte auf über 50 unterschiedliche Fertigkeiten. Nach jeder Beförderung gibt's als Belohnung ein paar neue Punkte, die ebenfalls einzelnen Fertigkeiten zugewiesen werden: z.B. Computertechnik, Navigation, Kampftaktiken oder Erste Hilfe. Natürlich sind auch Bewaffnung und Gegnerschaft dem zukunftsträchtigen Szenario angepaßt: Ihr tretet mit Plasmawerfern und Granaten gegen Mutanten und Kampfroboter an.



Der Kampfbildschirm



Alle Charakterwerte im Überblick

Wie in SSI-Rollenspielen üblich, marschiert Ihr zum großen Teil mit Maus oder Tastatur durch dreidimensionale Dungeons und Raumstationen. Wenn Ihr auf Planeten unterwegs seid, wird eine Landkarte aus der Vogelperspektive eingeblendet. Alle taktischen, in Runden ausgetragenen Kämpfe finden auf einer speziellen Übersichtskarte statt. Jede Spielfigur wird dabei einzeln, entweder von Euch oder vom Computer über den Bildschirm gesteuert.

Da wir uns in der Zukunft befinden, darf auch ein Raumkampfsystem inklusive speziellem Bildschirm nicht fehlen. Die umfangreichen Texte im Spiel sind zur Zeit noch in englischer Sprache, eine deutsche Übersetzung ist bereits in Vorbereitung. *vw*

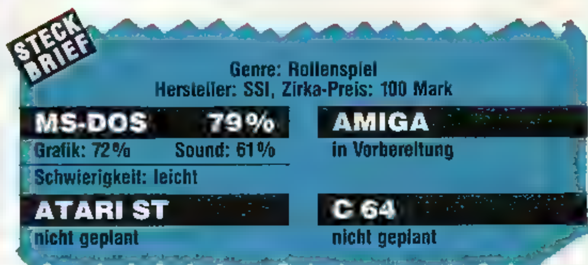
Wir müssen leider draußen bleiben: Ein Droide versperrt den 3-D-Weg.

Media-Buck

Der alte Weltraumhase Buck Rogers führt seit beinahe 60 Jahren ein reges Medienleben. Als Comic konzipiert, trieb er inzwischen in einer Fernsehserie, einem Kinofilm, einem Brettrollenspiel und unzähligen auch ins Deutsche übersetzten Büchern sein Unwesen. Die Geschichten um den immergrünen Space-Helden gehören zwar nicht zur Spitze der Science-fiction-Literatur, eignen sich aber hervorragend als schnelle Schmöker für längere Bahnfahrten. In der bei Random House erschienenen "The Inner Planets" Trilogie, findet Ihr als dritten Band "Matrix Cubed" — die Hintergrundgeschichte des vorliegenden Computerspiels.

gut

So ist das mit alten Bekannten: Man kennt sich, man mag sich und versteht sich ohne viele Worte. Wenn Ihr bereits den ersten Teil von Buck Rogers Abenteuern überlebt habt, dann treten im Weltraum keinerlei Orientierungsprobleme auf: An den Spielmechanismen hat sich nicht das Geringste geändert. Auch die Fortsetzung überzeugt durch eine komfortable Benutzerführung und ein ausgeklügeltes Skill-System. Wir werden vom Raumheld Buck erneut von Auftrag zu Auftrag geschickt, dürfen unterwegs Raumgefechte austragen und einer recht originellen Story folgen. Es ist besonders die Geschichte, die uns am Laser hält. Die Handlungsfäden winden sich quer durch das Sonnensystem und halten uns in Trab. Echte spielerische Innovationen sucht der Rollenspieler leider vergebens: Bei SSI ruht man sich weiterhin auf den schon angestaubten Lorbeeren aus. Eine Renovierung des Spielsystems bleibt überfällig


STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%	AMIGA
Grafik: 72% Sound: 61%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant


Might and Magic III
Die Inseln von Terra
Fühle die Kraft. Erlebe die Magie. Führen Sie eine Gruppe ausgesuchter Abenteurer zu einem Rendevouz mit dem legendären Zauberer Corak. Von finsteren, moderigen Verliessen, durch Korridore aus gehauenem Stein und Holz, und weiter zu den erhabenen gefrorenen Gipfeln von Terra, wo Sie die Geheimnisse lüften werden, die das exotische Land im großen Meer umgeben. Bizarre und hinterhältige Kreaturen werden Sie auf Ihrem Weg und in vielen Städten und Schlössern herausfordern. Terra erwartet Sie... seien Sie bereit, von ihrer Magie verzaubert zu werden und von ihrer mächtigen Kraft geprüft zu werden. HÖREN und SEHEN Sie Might & Magic III. Noch nie zuvor konnten Sie ein Spiel derart ERLEBEN.
Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC VGA256 Farben Version repräsentativ. Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
Erhältlich für IBM™-PC 640 kB Minimum • Festplatte wird benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/ 256 Farben sowie EGA • Adlib™ PC-Soundman™, Roland™ Soundblaster™-Soundkarten
und Commodore Amiga™
Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, w4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660236 • Informationen auch auf BTX-Seite ★63636
NEW WORLD COMPUTING
Rushware, Bruchweg 128-132

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer
Titellayout: Friedemann Porscha
Bildredaktion: Walto Linne (Ltg.), Sabine Lechner, Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Thalion

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel. 089/46 13-494, Telefax 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006 13

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/46 13-702, Telefax: 089/46 13-7 74
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 64 38 66, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Flensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 84,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich
Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Telefax: 089/46 13-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



Cartoon-Blödsinn



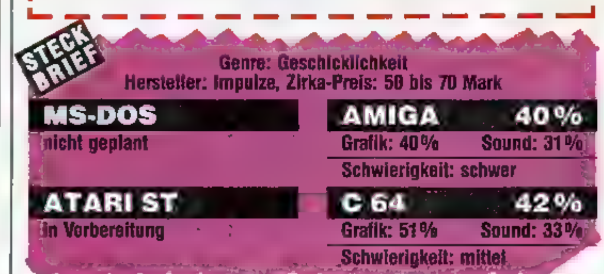
Doc Croc beginnt den Level nun zum 10. Mal

Round the Bend

Lou Brushs' neueste Erfindung, eine Videodruckmaschine, ist kaputtgegangen und hat bei der Gelegenheit die bisher gedruckten Comicseiten in alle Ecken der Abwasserkanäle geschossen. Also treffen sich der Alligator Doc Croc und seine tierischen Freunde, um die verlorengegangenen Comicseiten wiederzufinden. Mit einer der vier Figuren durchwatschelt Ihr die horizonal scrollenden Kanäle. Ihr springt dabei über Plattformen, reitet auf Wasserfontänen und vermeidet jegliche Berührung mit allem, was im Abwasser rumwuselt (Ninja-Teddies und ähnliches). Jeder unserer Comichelden sucht drei Seiten, um diese ebenfalls zu "spielen". Hauptsächlich müßt Ihr auch hier achtgeben, andere Sprites nicht zu berühren und über mehrere Etappen und Etagen hinweg schnellstens zum Ausgang zu kommen. Ein Zeitlimit drückt das gesamte Geschehen gewaltig; als Ausgleich habt Ihr beliebig viele Bildschirmleben. Die C-64-Umsetzung wurde gegenüber dem Amiga-Original nicht abgespeckt, ist sogar etwas spaßiger. *ri*

na ja

Selbst mein sechsjähriger Cousin würde größtmöglichen Abstand vor diesem lächerlichen Stofftier-Rumgehopse nehmen. Technisch ist der Geschicklichkeitstest zwar auf allen getesteten Systemen halbwegs gelungen, aber das ganze Drumherum kann nicht überzeugen. So verliert Ihr keine Leben, sondern kehrt bei Feindkontakt wieder zum Ausgangspunkt der Druckerpresse zurück. Das entpuppt sich als sehr nervend, wenn man schon ziemlich weit im Kanal drin war. Motivation, sich noch einmal hineinzuwagen, entsteht höchstens durch die zehn verschiedenen Comicseiten; hat man die einmal gesehen, verschwindet das Spiel in irgendeiner Schublade.


STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS
nicht geplant

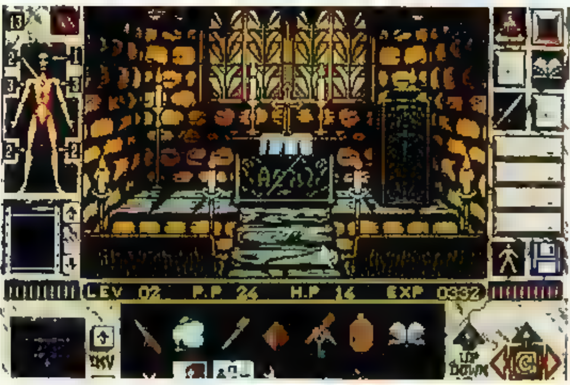
AMIGA 40 %
Grafik: 40 % Sound: 31 %
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64 42 %
Grafik: 51 % Sound: 33 %
Schwierigkeit: mittel


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
THE
ARCADE GAME™
Jetzt als Computerspiel!
Bessere Grafiken. Mehr Action.
Toller Sound.
Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.
Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.
Den SuperstarkenComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.
Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.
KONAMI
SuperstarkerComputerspieleSpaß
IMAGE WORKS
Abbildungen:
Commodore Amiga
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111
Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

Blut, Sex und Puzzles



In dieser Kirche wurde schon lange kein Gottesdienst mehr abgehalten

Elvira II: The Jaws of Cerberus

Das gruseligste Busenwunder des Jahrzehnts kehrt mit einem zweiten Rollenspiel auf die Computermonitore zurück. In ihrem neuen Spiel ist Elvira ganz in ihrem Element: Als Chefin eines neuen Filmstudios (das bezeichnenderweise "Schwarze Witwe" heißt) dreht sie gleich drei neue Gruselfilme ab. Neben der Horrorlady selbst soll ein Monster die Hauptrolle spielen: Cerberus ist ein dreiköpfiger Riesenhund, der eigentlich nur ein Spezialeffektroboter ist. Doch irgendwie ist das Studio verhext worden, Cerberus und alle anderen Monster erwachen zum Leben, entführen Elvira und werden sie Schlag zwölf geheimen Mächten opfern.

Auftritt des Spielers: Ihr dürft als Elviras Boyfriend die Rettungsaktion in die Wege leiten. Da "Jaws of Cerberus" sich an Rollenspiele anlehnt, dürft Ihr Euch einen Charakter aus vier Berufsgruppen aussuchen: "Stuntmen" sind kräftiger gebaut, "Computer Programmierer" sind beim Puzzlelösen im Vorteil. Dann geht es ab in die drei Filmstudios, in deren lebendig gewordenen Kulissen gekämpft und gerätselt wird. Jedes der drei Studios hat einen anderen Charakter: In einer Alien-Welt wird gekämpft, im Geisterhaus gibt es stapelweise Puzzles und auf dem Zombiefriedhof kommt man nur mit Intellekt und Muskeln durch.

Gekämpft wird übrigens in einer Art Actionsequenz, bei der der Spieler mit dem Mauszeiger Schläge austeilt — trifft man dabei Körperteile des Gegners, die relativ unempfindlich sind, richtet man auch weniger Schaden an. *bs*


Schon wieder eine Leiche im Keller


Diese beiden Damen sind, trotz Fessel, mächtig tödlich


Geht man in die Kulissen, stößt man in grausame Welten vor

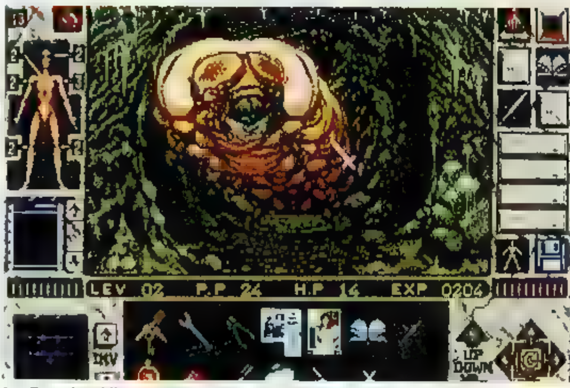
gut

Power-Play-Kenner wissen: Das erste Rollenspiel mit Elvira hat uns gar nicht gefallen. Beim zweiten haben die Programmierer ordentlich zugelegt und umgebaut. Geblieben ist die tolle Grafik, von der es diesmal sogar wesentlich mehr und unterschiedliche gibt: Die Idee mit den Filmstudios sorgt für viel grafische Abwechslung. Anders als beim ersten Teil funktioniert das Kampfsystem hier ganz gut, wenn auch echte Rollenspieler immer noch erschreckt zusammenzucken werden. Allerdings hätte man an der Bedienung etwas feilen sollen, daß man beispielsweise nicht durch Druck auf die Cursor-Tasten durch die Räume gehen kann, sondern immer mit der Maus klicken muß, ist ziemlich lästig. Wer es gerne gruselig mag, kommt hier auf seine Kosten — daher auch die wichtige Warnung: Für Kinder ist dieses Spiel dank seiner Grafik nicht geeignet. Englisch sollte man können, denn sonst sind einige der Puzzles nicht lösbar.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 75 %	AMIGA
Grafik: 82 % Sound: 58 %	In Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Im Bau der Aliens wird man von zahlreichen Monstern attackiert



Im Foyer des Studios sieht alles noch recht harmlos aus

Mit Pfeil und Bogen



POWER-TIP: Eines der Fässer im Weinkeller ist hohl und verbirgt den Eingang zu einem geheimen Durchschlupf.

gut

Die Sierra-Damenriege hat den Bogen raus: Wie bei Roberta "Kings Quest" Williams, können auch die Geschichten von Christy Marx erzählerisch überzeugen. Die gelungene Räubermär aus dem finsteren Sherwood Forest, inklusive Pater Tuck und dem Sheriff von Nottingham, entschädigt für die spielerischen Leichtgewichte der männlichen Programmierkonkurrenz Endlich können wir uns wieder durch logische und elegant in die Handlung eingebaute Rätsel kämpfen. Das Computerabenteuer von Robin Hood ist eine süffige Mixtur aus mittelalterlichem Kriminalfall, Mantel-und-Degen-Film und einer digitalen Geschichtsstunde. Grafik und Sound (kräftige, zuweilen etwas poppige Aquarellfarben und mittelalterliche Lautenklänge) passen sich erfreulich problemlos Ort und Zeit der Handlung an. Wer die Rolle von Robin übernehmen möchte, sollte über fundierte Englischkenntnisse verfügen — einige Worträtsel sind recht happig. Ein echtes Ärgernis ist der Kopierschutz: Das Programm stellt englische Fragen in Reimform, das Handbuch und die entsprechenden Antworten liegen in einer deutschen Version vor: Hier hilft nur noch Rätselraten.

Conquests of the Longbow

Wir schreiben das Jahr 1193. Der brave König Richard Löwenherz ist mit seinen Mannen zum dritten Kreuzzug aufgebrochen. Mit Feuer und Schwert will man den arabischen "Heiden" die Segnungen der christlichen Religion näherbringen und die heilige Stadt Jerusalem befreien. Doch die gottesfürchtigen Ritter treffen in Palästina auf wehrhafte Widersacher und werden von den Arabern unter der Führung des genialen Königs Saladin geschlagen. Besiegt und enttäuscht macht sich Löwenherz auf den Weg zurück in das heimatliche Britannien, nur um unterwegs von dem verräterischen König Leopold von Österreich gefangengenommen zu werden.

Die Stunde von Robin of Loxley naht: Der vermeintliche Rebell und Räuberhauptmann, bekannt und gefürchtet unter dem Namen Robin Hood, macht sich auf, um die riesige Lösegeldsumme zu beschaffen und seinen geliebten König aus den Händen der Verräter zu befreien.

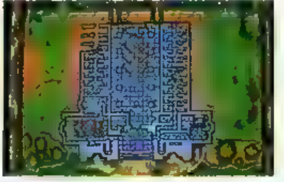
Christy Marx hat es mit der englischen Vergangenheit: Nach König Artus ist Robin Hood schon die zweite Ikone der britischen Sagenwelt, um die sie ein Computerspiel programmiert. In "Conquest of the Longbow" steuert Ihr in guter alter Sierra-Tradition den grünberockten Bogenschützen über den Bildschirm. Inzwischen wurde das mit "Space-Quest 4" eingeführte Benutzerinterface zum Standard: Alle Aktionen von Robin lassen sich entweder direkt mit der Maus oder einer Menüleiste am oberen Bildschirmrand steuern. Die Gespräche laufen automatisch ab — jede Tipparbeit wird damit überflüssig.

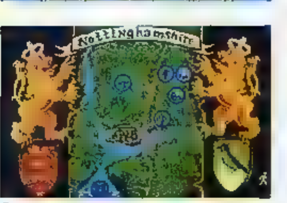
Zur Auflockerung der Adventure-Kost darf man sich an zwei Geschicklichkeits-Sequenzen und einem kleinen Denkspiel versuchen.

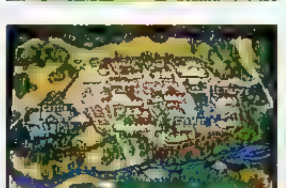
Wer keine Lust auf Bogenschüsse und Prügeleien mit dem Quarterstaff hat, darf mittels Menüklick alle Actionszenen ausschalten. Am oberen Bildschirmrand wird nicht nur die aktuelle Punktzahl angezeigt, sondern auch die hoffentlich wachsende Zahl von Getreuen und der Kontostand des Lösegeldes. Die gesamte Spielhandlung erstreckt sich über 13 Tage. Jeweils gegen Abend treffen sich die Männer von Robin im geheimen Waldcamp, resümieren über den vergangenen Tag und machen neue Pläne. Meist ergeben sich die Aufgaben für den nächsten Tag aus den Gesprächen der Kumpel. *vw*



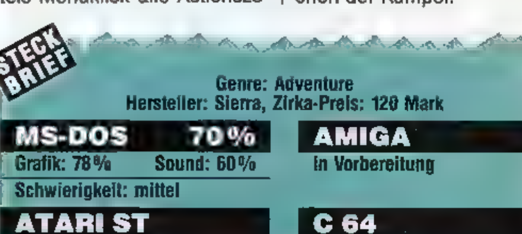
POWER-TIP: Der Weg in die Freiheit — denkender Gnom, hungriger Gnom und dann an der Zunge ziehen.







Übersichtlich: Ein paar der zahlreichen Karten und Grundrisse im Spiel. (MS-DOS/VGA)

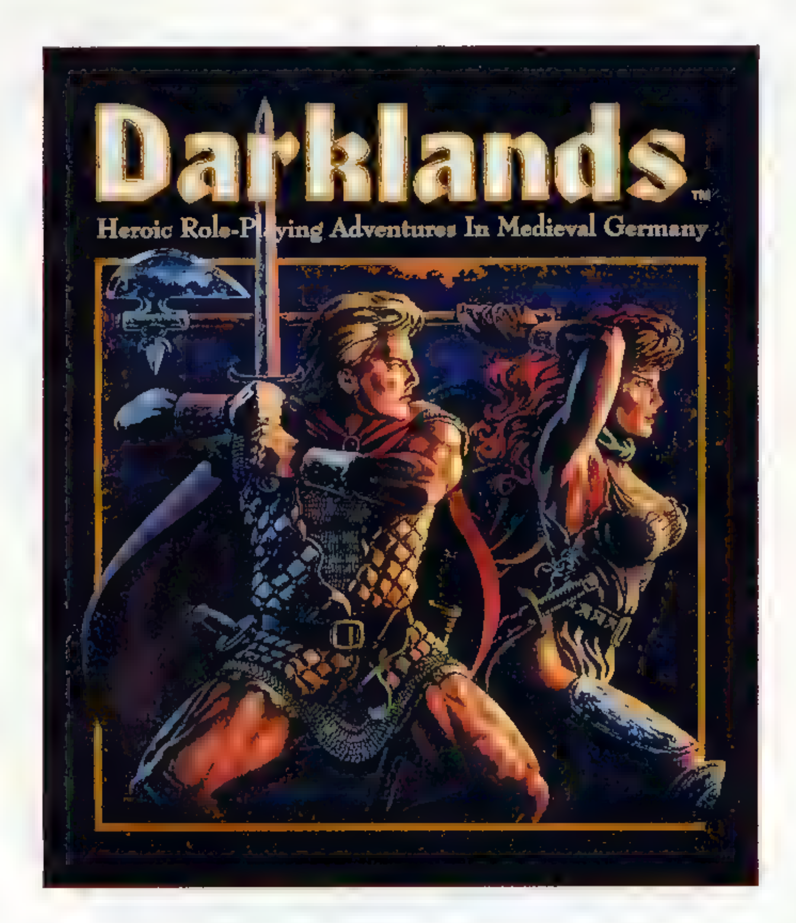


STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 70 %	AMIGA
Grafik: 78 % Sound: 60 %	In Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Dieses Spiel versetzt das elektronische Rollenspiel um 500 Jahre zurück.

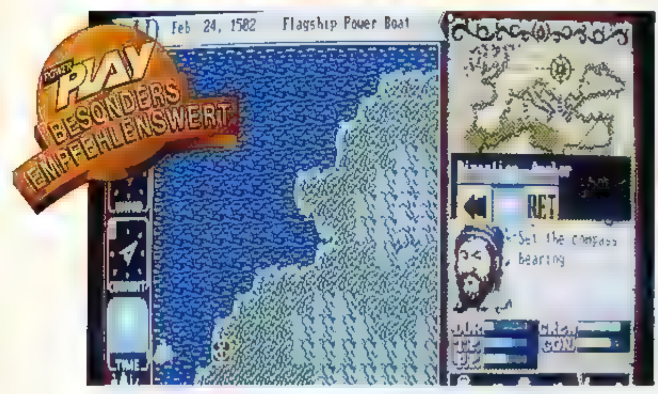


In ein Zeitalter, in dem die Wirklichkeit schrecklicher war als die Phantasie.



Darklands, für IBM PC Kompatible, von den Autoren von **Pirates™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Pirates für Profis



POWER-TIP: Nördlich von Lissabon findet Ihr Bordeaux. Folgt einfach mit dem Schiff der Küstenlinie.



POWER-TIP: Pfeffer und Quarz verkaufen und dafür billigen Zucker in Lissabon bunkern.

Uncharted Waters

Hex-Feld-Schlachten auf hoher See. Wer hat die besten Kanonen?

Genau vor 500 Jahren, im Jahre des Herren 1492, erreichte die kleine spanische Flotte des Christoph Columbus die neue Welt: Seine Schiffe, die Santa Maria, Nina und Pinta gingen vor der kleinen Bahamainsel Guanahani vor Anker. Schnell wurde man sich in den europäischen Königshäusern der fantastischen wirtschaftlichen Möglichkeiten des neuen Kontinents bewußt: Gold, seltene Gewürze, erlesenen Stoffe, Sklaven — der karibische Raum wurde zum Selbstbedienungsladen für skrupellose Händler aus der alten Welt. Gnadenlos wurden die Ureinwohner niedergemetzelt und ausgebeutet, die Gier der europäischen Herren kannte keine Grenzen. Das 16. Jahrhundert wurde zur Zeit der großen Entdeckungen. Pünktlich zum Start der Eroberungen kommt Ihr ins Spiel. Gerade 16 Jahre alt, erbt Ihr von Eurem glücklosen Vater ein kleines Handelsunternehmen in Lissabon. Der treue Maat, ein kleiner einmastiger Handelssegler und zwanzig Matrosen sind alles, was Ihr anfangs besitzt. Die Lage Portugals ist nicht gerade rosig. — Mit Spanien und dem türkischen Großreich sind zwei mächtige Konkurrenten auf den sieben Weltmeeren entstanden. Wie es sich für einen aufrechten Patrioten gehört, tun wir natürlich alles, um das Ansehen des Heimatlandes zu mehren. Kenner von Koei-Strategiespielen werden schon in etwa wissen, was jetzt auf sie zukommt: Es gilt, durch geschickten Handel das eigene Vermögen zu mehren und so zum Schrecken der Weltmeere zu werden. Mit der nötigen Finanzdecke stockt man die eigene Flotte auf, kauft bessere, größere Schiffe, stärkere Kanonen und geht auf Entdekkungsfahrt. Jeder Hafen, der von Euch angelaufen wird, bietet den unterschiedlichsten Service. Auf dem Marktplatz treibt Ihr Handel, holt neue Aufträge ein und verkauft möglichst günstig Eure transportierten Waren. Beim Schiffsbauer werden die neuesten Verbesserungen an den Booten vorgenommen und in der Kneipe bei einem steifen Rum wichtige Gerüchte aufgeschnappt. Spielernaturen laden dort ein paar Seebären zu einer Party Poker oder Blackjack ein.

Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, legt Ihr fünf Charaktereigenschaften fest, die sich im Laufe des Abenteuers automatisch verbessern. In jeder Stadt findet Ihr eine Seefahrergilde, in der Ihr Euch die eigenen Werte und die der Kameraden ansehen könnt. Dort werden auch teure, aber wichtige Hilfsmittel bereitgehalten: Sextant, Teleskop und Greifzirkel erleichtern die Navigation auf See ungemein.

Habt Ihr den Hafen verlassen, steuert Ihr ein kleines Boot-Icon über die weite See. Je nach Windrichtung, Strömung und Ruderstellung geht es mehr oder weniger schnell durch die Wellen. Da die Trinkwasser- und Nahrungsvorräte begrenzt sind, solltet Ihr möglichst schnell einen neuen Ha-

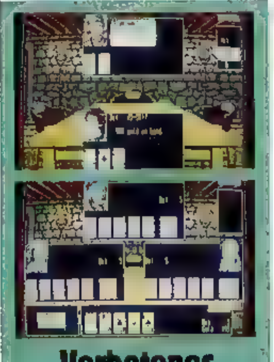


Die Werte der eigenen Flotten und Mannschaften im Überblick (MS-DOS/EGA)

fen anlaufen. Besonders Anfangs darf man die schützenden europäischen Küstengewässer nicht verlassen. — Erst mit Galleonen oder Karracken geht es auf große Fahrt nach Indien oder Amerika.

Was wäre ein Koei-Spiel ohne Hex-Feld-Karte? Hier dürft Ihr Eure Seegefechte austragen. Alle beteiligten Einheiten werden dabei wie üblich durch kleine Icons dargestellt. Je nach ausgerüstetem Kanonentyp ist die Reichweite der Schiffe unterschiedlich groß. Sandbänke, Korallenriffe und Inseln sorgen für zusätzliche strategische Herausforderung. Besiegte feindliche Schiffe werden geplündert, Matrosen zur Arbeit gepreßt.

Immer wenn Ihr durch Eure Taten den Einfluß Portugals gemehrt habt, winkt als Belohnung eine Audienz beim König. Der Herrscher betreut Euch mit Spezialaufträgen, gibt Geldgeschenke zur weiteren Ausrüstung der Flotte und spricht Beförderungen aus. Seid Ihr besonders erfolgreich, winkt ein Schäferstündchen oder die Heirat mit der einzigen Prinzessin des Landes. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die im Gegensatz zu älteren Koei-Spielen auch mit der Maus bedient werden können. Testmuster von Fantasy Productions. *vw*



Verbotenes Glückspiel

Wie es sich für einen echten Seebären gehört, frönt auch der Held von "Uncharted Waters" dem Glücksspiel. Ihr könnt Besitz und Schiff entweder beim Poker oder Black-Jack Spiel verjubeln. Bei beiden Spielen hängt Erfolg und Niederlage vom Zufall ab. Seid vorsichtig, die Burschen spielen manchmal falsch.

Super

Wer sich Uncharted Waters zum ersten Mal ansieht, wird von leichten Deja-vu-Gefühlen übermannt: Gab's da nicht mal ein überaus erfolgreiches Spiel mit dem Namen "Pirates" von Programmierguru Sid Meier? Doch Gemach liebe Seebären, Uncharted Waters ist ganz anders. Wie üblich bietet Koei eine hervorragend aufeinander abgestimmte Mischung aus Strategie- und Handelselementen. Doch stärker noch als in "Bandit Kings of Ancient China" hat man diesmal auf Adventure-Elemente gesetzt: Der angehende Herrscher der sieben Meere findet beizeiten Piratenschätze, rettet Prinzessinnen aus den Klauen blutrünstiger Korsaren und schlägt sich mit feindlichen Flotten. Die Motivation, als Freibeuter oder braver Handelskapitän alles zum Ruhme des Vaterlandes zu unternehmen, ist uferlos. Mit stolzgeschwellter Brust nimmt man die Belobigung des Königs entgegen und rüstet die nächste Expedition aus. Wer Pirates mochte und jetzt auf einer höheren, nicht zu schweren strategischen Ebene in See stechen möchte, dem sei Uncharted Waters wärmstens empfohlen



Genre: Strategie
Hersteller: Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 85 %
Grafik: 68 % Sound: 69 %
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
In Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Das 250.000,- DM- Markt&Technik

Gewinnen Sie mit die



-Gewinnspiel auf der CeBIT!

ser

Besuchen Sie den Markt & Technik-Stand! Mit etwas Glück erleben Sie bei der täglichen Verlosung auf der CeBIT Ihren Gewinn live! Kommen Sie mit Ihrer ausgefüllten Karte zum Zeitschriften-Service an unseren Stand D34/E33 in Halle 7! Das Überraschungsgeschenk ist Ihnen auf jeden Fall sicher. Sie können am großen Markt & Technik-Gewinnspiel natürlich auch per Post teilnehmen.

: hade! Da hat wohl schon j mand seine Gewinnchancen f r das große Markt & Technik-(ewinnspiel genutzt und jetzt s ıd Sie kartenlos? Das ist kein I oblem. Besuchen Sie uns (›ch auf der CeBIT! Dort kön-ı n Sie ebenfalls bis zum . 03. 92 am Gewinnspiel teil-ı ·hmen! Die 4. - 150. Preise rden täglich auf der CeBIT Messestand gezogen. Die uptziehung der 1. - 3. winne erfolgt am 18. 03. 92. tliche Gewinner des Preis-reibens werden schrift-nachrichtigt. :hlossen von der Teil-sind alle Mitarbeiter der ·.t & Technik Verlag AG ıu deren Angehörige.



Alles, was Sie wollen:
Laserdrucker, PCs, Laptops, hochwertige Marken-Software, hochauflösende Grafikkarten.

auf der CeBIT.

Ihr Begrüßungs-Geschenk! Als Dankeschön für Ihren CeBIT-Besuch erwartet Sie eine tolle Überraschung...



Nur das Beste für unterwegs: 386er – Laptop von COMPAQ!

Das Spitzenprodukt von COMPAQ: Der 386er – Laptop LTE 386s 20 im Wert von ca. 8000,- DM!

COMPAQ

Übrigens: Sie finden COMPAQ in Halle 7, Stand D06/E11.

Feldherrenwahn



Klein aber oho: Napoleon eroberte fast ganz Europa (MS-DOS/EGA).

L'Empereur

Wer im Geschichtsunterricht nicht laufend gepennt hat, dem dürfte der Name Napoleon Bonaparte sicher ein Begriff sein. Der kleine Mann aus Korsika machte sich vor gut 200 Jahren auf, ganz Europa zu erobern. Die Strategieexperten von Koei ("Bandit Kings of Ancient China") nahmen sich des taktisch gehaltvollen Geschichtsstoffes an und bannten Napoleons Abenteuer auf Diskette. In "L'Empereur" könnt Ihr Euch in vier verschiedenen Szenarien, die Eroberungszügen Napoleons nachempfunden sind, selbst als Feldherr versuchen. Je nach gewählter Epoche säbelt Napoleon sich ein Stück aus dem Europakuchen heraus. Im gewohnten Koei-Stil ist die Landkarte Europas aus der Vogelperspektive zu sehen. Per Tastendruck oder Mausklick schließt Ihr Friedensverträge, rekrutiert Truppen, kurbelt die Wirtschaft an, befördert Generäle oder überfällt einen Nachbarn. Kommt es zu Kampfhandlungen, wird auf eine entsprechend vergrößerte Karte des Schlachtfeldes umgeblendet. Testmuster von Fantasy Productions. *mh*



Weltbewegend Neues erwartet den Strategiefan bei Koei's L'Empereur nicht. Änderungen gegenüber den älteren Titeln der gleichen Serie müssen mit der Lupe gesucht werden — statt Barbarenhorden steuert man nun ein paar Franzosen übers sechseckige Schlachtfeld. Auch die Bedienung bleibt komplex bis kompliziert, die taktischen Anforderungen an den Spieler sind extrem hoch. Anfänger werden sich an diesem Digi-Imperator die strategischen Milchzähne ausbeißen und sollten auf leichtere Kost ausweichen. Fortgeschrittene Taktiker kommen, wie schon bei den Koei-Oldies auf ihre Kosten. Thematisch halte ich Uncharted Waters, für etwas reizvoller.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

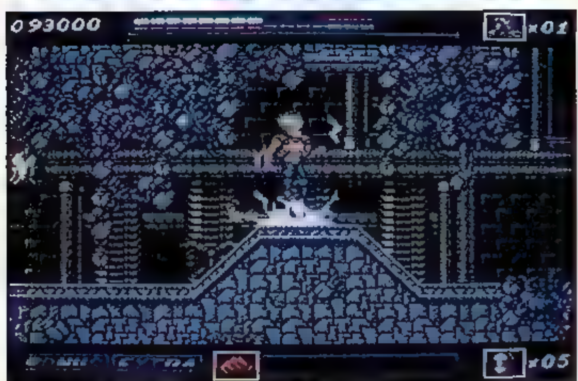
MS-DOS 73%
Grafik: 61% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Teen Wolf

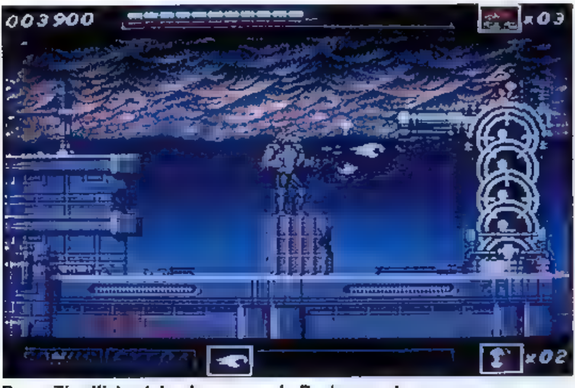

Vorsicht! In der Käferschar warten viele Überraschungen

Wolfchild

Familie Morrow lebt glückselig auf einer einsamen Insel. Kal Morrow, Familienvater und Wissenschaftler, ist eine Kapazität auf dem Gebiet der Hybridenforschung. Er will die Synthese von Mensch und Tier vervollkommnen. Eine Kreatur mit der Intelligenz eines Menschen und den physischen Kräften eines Tieres ist zur Kampfmaschine der Zukunft geworden. Diese Tatsache im Auge, landen eines Tages Mitglieder der Geheimorganisation "Chimera" auf dem Eiland, um sich Papa Morrow zu schnappen. Beim Überfall wird die restliche Familie niedergemetzelt, nur Saul, Kals Sohn, überlebt. Er beschließt natürlich seinen Vater zu befreien und die Familie zu rächen. Saul benutzt die Apparaturen seines Vaters, wird zum Wolf-Mensch-Hybriden und kämpft sich daraufhin durch fünf in alle Richtungen scrollende Levels, angefüllt mit feindseligen Chimera-Hybriden.

Ihr steuert Saul-Wolf in "Turrican"-Manier durch die Technowelt, den Wald des Todes, eklige Insektenkatakomben und Horrortunnel bis zur Basis der Banditen. Unterwegs lauern jede Menge Gefahren: Nicht nur Hybriden machen Euch das Leben schwer — gemeine Fußschlingen und lebendige Dornen sorgen ebenfalls für Unwohlsein. Im oberen Teil des Bildschirms wird Eure momentane Energie angezeigt. Erreicht sie eine gewisse Stärke verwandelt Saul sich in einen Wolf und kann in dieser Phase mit seiner feurigen Klaue schießen — in Menschengestalt darf er lediglich zuschlagen. Um Euch das Leben noch etwas zu erleichtern, lagern in den Katakomben etliche "Behälter" und Geheimgänge (gut versteckt), die Extrawaffen, Power Up's und Bonuspunkte hergeben. *kn*


Im dritten Level wartet tolle Grafik

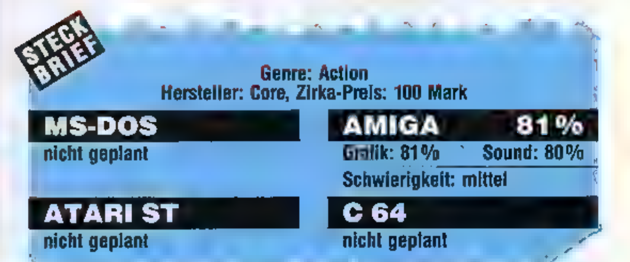

Power-Tip: Kiste stehenlassen — als Deckung nutzen.

super

Core's High-End-Produkt macht dem deutschen Supertitel "Turrican 2" ernstlich den Platz des besten Actionspiels auf dem Amiga streitig. Technisch gibt's nichts dran auszusetzen: gutes Parralaxscrolling, prächtige Grafik, perfekte Steuerung und stimmungsvolle Musikuntermalung. Besonders der Insekten-Level besticht durch die hervorragend animierte und deshalb echt ekelige Grafik. Auch spielerisch läßt "Wolfchild" die Masse an Actiontiteln klar hinter sich. Die Entdeckungsreise durch die abwechslungsreichen Levels bringt genausoviel neue Ideen wie Gags ans Tageslicht und erfordert jeweils andere Taktiken. Man bedient sich einer Heuschrecke als Fahrstuhl oder findet versteckte Gänge, die massig Punkte und Extras erhoffen lassen. Jeder actionfreudige Amiga-Besitzer muß zugreifen

gut

Nach dem erstklassigen "First Samurai" gebührt einem weiteren englischen Actiontitel das Prädikat "überzeugend". Fantastische, enorm stilvolle Grafik, klasse Sound und gute Spielbarkeit zeichnen Wolfchild aus. Zwar könnte das Scrolling einen Hauch zarter sein, der überaus postive Gesamteindruck wird davon allerdings kaum beeinflußt. Wolfchild ist von vorne bis hinten ein liebevoll durchgestyltes Spiel, das zur absoluten Actionelite auf dem Amiga zählt. Core zeigt kompetent, wo's spieletechnisch lang geht. So sehen moderne Vollpreisprogramme aus: schnuffige Atmosphäre, professionelle Präsentation und viel Liebe zum Detail. Herzlichen Glückwunsch.

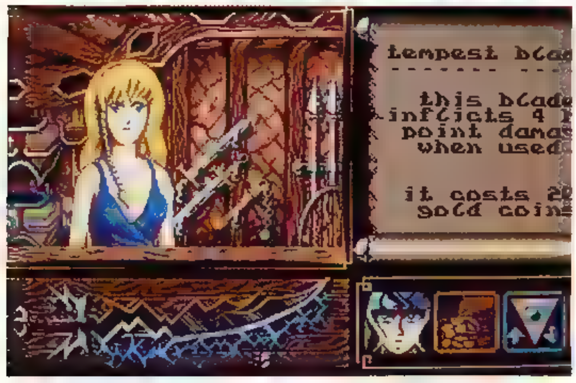

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Core, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 81 %**
nicht geplant	Grafik: 81 % Sound: 80 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant


Saul verwandelt sich mit Hilfe der Maschine seines Vaters in eine Wolf-Mensch-Kreatur mit animalischen Kräften und menschlicher Intelligenz

Mit flinker Klinge



Im Shop bedient Euch eine nette Lady nach japanischem Vorbild

gut

Technisch läßt Leander kaum Wünsche offen. Das Spielfeld scrollt butterweich in alle Richtungen, die Grafiken sind schön gezeichnet, der Sound bringt die Fantasy-Stimmung gut rüber. Viele gute Ideen wurden verarbeitet. So sind besondere Plattformen nur über ein Pferdegespann zu erreichen und herunterfallende Säcke dienen als Sprungbrett auf höher gelegene Ebenen. Das "Extra-Schwerter-System" ist ausgeklügelt, obwohl harte Gegner Schwertgeschosse kalt lassen. Der Überlebenskampf fällt deshalb in den höheren Levels etwas unfair aus. Ab und zu geht einem das simple Durchsuchen großer Gebiete ganz schön auf den Senkel. Nicht selten verschleudert man beim Erforschen rätselhafter Schluchten sämtliche Leben. Schon wer die zweite Welt erblickt, kann sich getrost zur Jump'n'Run-Elite zählen. Trotz vieler Gags und dem obligatorischen "Lemmings"-Level bietet mir Leander langfristig zu wenig Abwechslung. Für Amiga-Besitzer bietet Leander trotzdem viel Sympathisches: technisch kompetent, grafisch erstklassig und überraschend umfangreich.

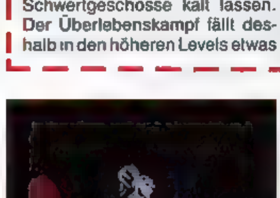
Leander

Eine riesige Packung mit japanischen Schriftzeichen im üblichen Psygnosis-Design verbirgt ein neues Jump'n'Run-lastiges Action-Adventure dieser englischen Softwareschmiede. Mal wieder bildet eine mächtig abgedroschene Fantasy-Story den Hintergrund des Spiels. Der Oberbösewicht (Thanatos) entführt die junge Prinzessin (Lucanna), was ihren Geliebten (Leander) auf den Plan ruft. Er darf die Maid befreien und dem Unhold das Fürchten lehren.

Ihr steuert den ritterlichen Leander plattformgerecht durch drei Welten mit je acht Levels. Bevor das Spiel startet, könnt Ihr in einem Optionmenü diverse Parameter einstellen: Schwierigkeitsgrad, Paßwort, Anzahl der Leben und Credits.

Während des Spiels besteht Leanders Aufgabe darin, besondere Gegenstände einzusammeln und mit ihnen den Teleporter zu erreichen, der ins nächste Level führt. Je weiter Leander kommt, desto komplexer werden die Levels und desto widerstandsfähiger erweisen sich seine Feinde, die in allen Formen und Farben auftauchen. Es gibt Soldaten, Drachen, Fische, Hunde, Adler, Bogenschützen und vieles mehr. Sie besitzen unterschiedlich viele Hitpoints und sind demnach schwerer oder leichter zu besiegen. Ihr besitzt ein Schwert, das anfangs nur wenig Zerstörung anrichtet. Unterwegs findet Leander jedoch Geld, das er in Waffenshops für neue Schwerter oder Rüstungen anlegt. Hat Euer Held die schwarze Panzerung übergestreift, hält er gar sieben Treffer aus. Mit einigen Schwertern läßt sich schießen, mit anderen ein Vernichtungswirbel entfachen.

Unterwegs erlebt Leander jede Menge Überraschungen und stößt sowohl auf diverse Minirätsel, als auch auf spielerische Gags. Versteckte Eingänge müssen "freigesäbelt" werden; riesige Zahnräder und Pferdekutschen dienen als Transportmittel. Habt Ihr eine Welt hinter Euch gelassen, gibt's ein Paßwort. *kn*



Auch hier müßt Ihr den Lemmingen den Weg frei machen (Amiga)



Das Rad als Transportmittel ist nicht ungefährlich zu handhaben

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 77 %**
nicht geplant	Grafik: 79 % Sound: 72 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

"Weiche, Bösewicht! Oder ich mach dir Beine." Leander beim Ausprobieren seiner Extrawaffen.

WINDOWS DRAW

FÜR SCHLAPPE 299,- DM

NEU



Windows Draw ist das unglaubliche Mal- und Zeichenprogramm von Micrografx. Aber Vorsicht! Dein Monitor wird Dich anspringen! Brüllende Farben, skurrile Formen und ungeahnte Möglichkeiten katapultieren Dich in unerforschte Sphären der Computergrafik. Für entbehrliche Zweihundert99,-! Also anschnallen und das Power-Video zum Programm reinziehen. Der Doppel-Zehner wird bei Kauf von Windows Draw verrechnet, Ehrensache. And now: Augen senken, ausfüllen, abschicken oder 0 89 / 2 47 11 - 104 anrufen. Jetzt!



MICROGRAFX · Studiosoftware für Präsentation, Grafik und Kunst

W H A T   Y O U   S E E   I S   W H A T   Y O U   G E T !

Jaaaaaaa! Gebt es mir! Ich will...

☐ smashing Video (Bei Kauf zurück) DM 20,–

☐ smashing Windows Draw Aufkleber DM 0,–

☐ smashing Info DM 0,–

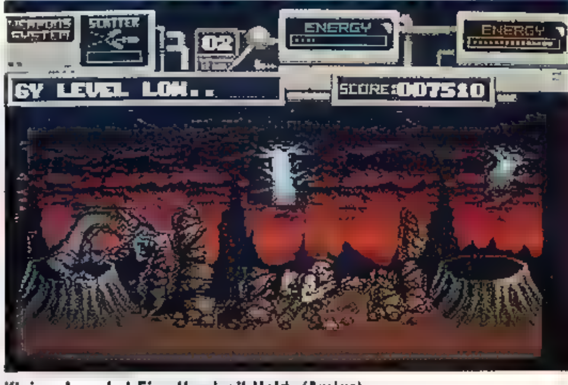
Name ____________________ Straße ____________________

PLZ / Ort ____________________ Unterschrift ____________________

Micrografx Info-Service · Postfach 10 10 46 · 8000 München 1

Gerbert & Mayer München

Einer gegen alle



Klein, aber oho! Eine Handvoll Held. (Amiga)

Rubicon

Im Mai 2011 wurden Finnland und die (ehemalige) Sowjetunion aufgrund eines atomaren Zwischenfalls evakuiert. Etwa 500 Quadratkilometer rund um ein russisches Atomkraftwerk blieb die Landschaft wochenlang radioaktiv verseucht. In dieser Zeit mutierten einige Tiere zu bösartigen Monstern, die nun Gefahr laufen, weitere zerstörten Meiler zu aktivieren. Ein einzelner Kämpfer, ausgerüstet mit einem MG, wird in mehrere von rechts nach links scrollende Zonen geschickt, um das Kraftwerk abzustellen. Dummerweise begegnen ihm bei seinem Trip eben diese Kreaturen, die unser Held springend und schießend übersteht. Ab und zu findet er einige kleine Extras, die den Spielfluß etwas erleichtern. Jetpacks, Streuschuß und Raketen lassen sich mit den Funktionstasten ansteuern. Jeder der drachenähnlichen Obermotze will mit einer bestimmten Taktik besiegt werden. Urvogelformationen mit verschiedenen Attacken und herumhüpfende Totenkopfschwärme machen Euch Eure fünf Leben schwer. *ri*



Der gelungene Sound geht sofort ins Ohr — auf C 64, ST und Amiga. Angefangen bei der fetzigen Titelmusik über die flotte Begleitmelodie bis hin zur traurigen Game-Over-Sequenz eine akustische Wohltat. Das Spiel tritt durch die mäßig abwechslungsreichen Levels weniger ins Rampenlicht. Nix Neues im Staate "Turrican". Ihr ballert eine Gegnerformation nach der anderen ab und lauft (die ansprechende Grafik dient als Motivationsspender) ein Stückchen weiter. Von neuen Ideen keine Spur. Insgesamt ein durchschnittliches Ballerspiel, auf das eher die C-64-Besitzer ein Auge werfen sollten; denn auf dem 8-Bitter spielt sich's ein klein wenig besser.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 60 bis 98 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 64 %
Grafik: 64 % Sound: 82 %
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 64 %
Grafik: 64 % Sound: 82 %
Schwierigkeit: schwer

C 64 60 %
Grafik: 62 % Sound: 83 %
Schwierigkeit: schwer

Heavy Metal total



Fetzender Flieger sucht dringend "Speed-Down" (Amiga)

Cardiaxx

Mit "Cardiaxx" veröffentlichen die Jungs von Electronic Zoo ein Ballerspielchen ohne Geschwindigkeitsbegrenzung. Das von Euch gesteuerte Raumschiff fetzt durch eine vertikal scrollende Weltraumzone und schießt alles ab, was ihm in die Quere kommt. Mit dem Joystick steuert und beschleunigt Ihr den Abfangjäger, der innerhalb eines Levels nach links und rechts rasen kann. Ziel des Spiels ist es, sämtliche Ebenen von Bösewichtern zu befreien, die in ständig wechselnden Formationen und Gestalten angreifen. Erst nachdem Ihr eine Sprite-Versammlung pulverisiert habt, wird die nächste bearbeitet. Ein Digi-Stimmchen klärt Euch über die Lage der nächsten Feindformation auf, wobei jede ein anderes taktisches Verhalten Eurerseits erfordert. Extrawaffen erhaltet Ihr nach jeder geplätteten Alien-Ansammlung automatisch. Bei Feindberührung wird Euch Energie abgezogen. Zusätzlich erschwert ein Zeitlimit den Sieg über die Invasoren.

Verbleibende Leben werden im unteren Teil des Bildschirms eingeblendet. *kn*



Beim Autofahren mag's ja 'nen Geschwindigkeitsrausch geben; diesen aber bei Computerspielen entwickeln zu wollen, dürfte etwas schwerfallen. Das Spiel ist so schnell, daß der Spielspaß in Windeseile davonfliegt. Hat man gerade die Feindformation erblickt, ist man auch schon durchgebrettert. Man kann zwar (mit viel Geschick) langsam durch die Ebene flattern, das Zeitlimit ist dann jedoch schnell verrieselt, und der "Game Over"-Schriftzug wartet. Trotz technischer Qualitäten und dem herrlich passenden Metal-Soundtrack ist Cardiaxx nur dem absoluten Action-Freak zu empfehlen. "Normale" Ballerspieler sollten Abstand nehmen oder beim Händler probespielen.



STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

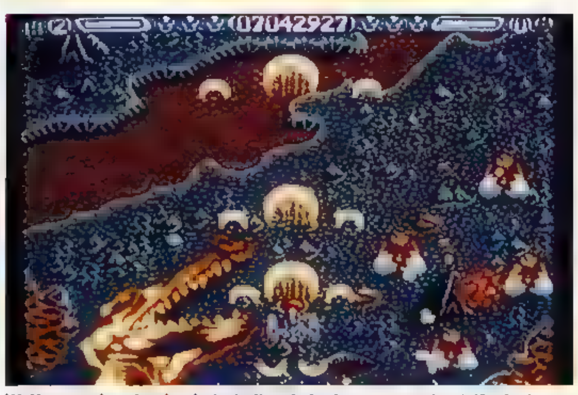
MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 56%
Grafik: 54% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Stählerne Adler



Waffen werden durch wiederholtes Aufnehmen ausgebaut (Amiga)

Lethal Xcess

Das deutsche Softwarehaus Eclipse stampfte, vermutlich animiert vom "Wings of Death"-Erfolg, einen zweiten Teil unter dem Namen "Lethal Xcess" aus dem Boden. Der süße Piepmatz aus dem Vorgänger bekam ein stählernes Gewand übergestreift und kämpft sich eineinhalb Jahre nach seinem Actioneinstand erneut durch feindliches Gebiet. Es wird wiederum vertikal durch fünf Levels gescrollt, die jeweils andere Grafiken, Songs und feindliche Angriffsformationen bieten. Gelingt es Euch, im heftigen Sprite-Getümmel ganze Horden von fiesen Aliens vom Himmel zu holen, warten ausbaufähige Extrawaffen und neckische Überraschungen auf den Joystick-Helden. Als da wären: Laser, Dronen, Blaster, Smartbomben, Raketen, Schutzschilde und Extraleben. Am Ende eines jeden Abschnitts begrüßt Euch der obligatorische Obermotz und lädt zum lockeren Zweikampf ein.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, High-Scores dürfen ausgedruckt (!) werden. Ein Zwei-Spieler-Modus rundet die Feature-Palette ab. *kn*

gut

Den "Sprites-gleichzeitig-auf-dem-Bildschirm"-Award würde dieses Spiel locker gewinnen — sprich: Lethal Xcess ist sauschwer. Wenn sich 120 Sprites auf dem Monitor ein Stelldichein geben, ist es um die Ruhe des coolsten Actionfreundes geschehen. Dank unzähliger Extrawaffen bleibt der Spielspaß jedoch erhalten. Unfaire Stellen tauchen zwar auf, dafür locken viele Extraleben. Die Hippel-Musik reißt mit; die Motivation, den nächsten Level zu erblicken, ist (dank abwechslungsreicher Grafik) unglaublich groß. Die fehlenden innovativen Neuerungen und der kernige Schwierigkeitsgrad lassen ein "Super"-Gesicht trotz technischer Qualitäten nicht zu.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Eclipse, Zirka-Preis: 80 Mark

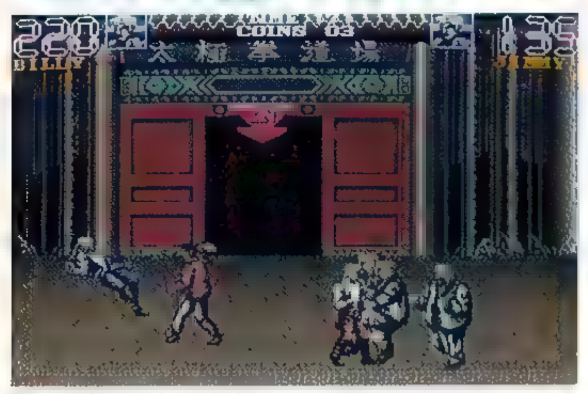
MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 71%
Grafik: 72% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer

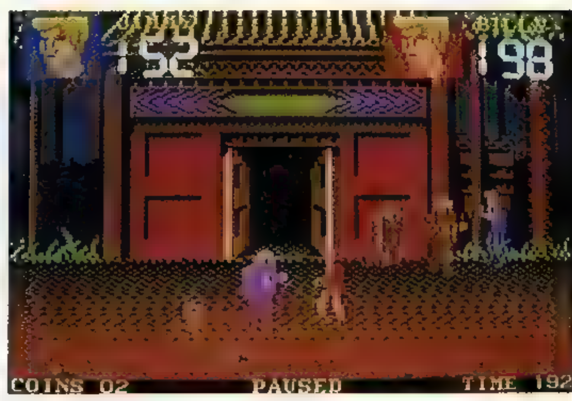
ATARI ST 71%
Grafik: 72% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer

C 64
in Vorbereitung

Eile mit Keile



Dieselbe Szene auf dem Amiga...



...und auf einem C 64

Double Dragon 3

Im Nachfolger der "Double-Dragon"-Fortsetzung schwingen die Gebrüder Lee erneut Faust und Fuß, um das Böse endgültig von der Welt zu fegen. Billy und Jimmy bestehen ihr drittes Abenteuer; diesmal auf der Suche nach dem Rosetta-Stein.

Wiederum wird das Können von wahlweise einem oder zwei Spielern auf die Probe gestellt. Ihr dürft Euch in altbewährter Prügelmanier durch horizontal scrollende Levels boxen. Die einzelnen Missionen führen Euch an interessante Prügelschauplätze. Ihr beginnt in den verdrecktesten Straßen Amerikas, kämpft Euch durch Samurai-Ansammlungen in Japan und vertrimmt miesgelaunte Kameltreiber vor den ägyptischen Pyramiden. Dies geschieht auf unterschiedliche Art und Weise. Ihr könnt Eurem Gegner die Faust ins Gesicht knallen, den Fuß in der Magengrube versenken oder sie mit einer Sprung-Tritt-Kombination in die ewigen Prügelgründe schicken. Schon im zweiten Level bekommt Ihr's mit waffentragenden Bösewichtern zu tun, die Euch dementsprechend stark zu Leibe rükken. Um gewappnet zu sein, finden sich unterwegs allerlei Shops, in denen so manches Schnäppchen zu schlagen ist. Euer Held kann mit einem Extrasprungtritt versorgt werden, seine Schlagkraft erhöhen oder Freunde rekrutieren, die ihm im Kampf gegen den übermächtigen Feind zur Seite stehen. Jeder Einkauf kostet jedoch einen Credit, der als Extraleben vielleicht besser angelegt wäre. Am Levelende wartet entweder ein übler Oberbösewicht oder diverses Informationsmaterial über den weiteren Spielverlauf.

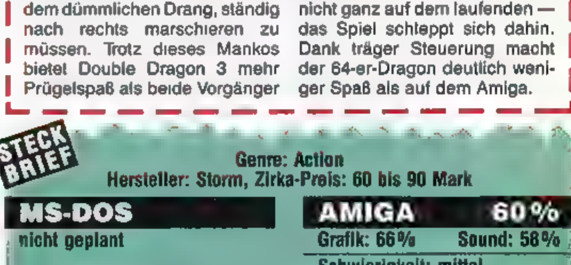
Habt Ihr übermäßig viel Prügel eingesteckt, geht Euer Hau-drauf-Dasein zu Ende. Segnet Ihr dank übermäßigem Energieverlust das Zeitliche, verliert Ihr alle eingekauften Errungenschaften. *kn*

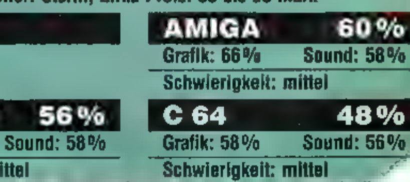


Dieser Brutalo-Typ bewacht den Ausgang des zweiten Levels

geht so

Der dritte Teil der Drachensaga bringt gegenüber den Vorgängern wenig neue Ideen ans Tageslicht: Immerhin darf jetzt in Läden preisgünstig eingekauft werden. Grafik und Sound fielen dagegen wesentlich netter aus. Auch die Scharen angreifender Bösewichter verhalten sich intelligenter und hinterhältiger. Die Steuerung ist praktisch identisch mit der der Vorgänger: Bewegungsarmut gepaart mit dem dümmlichen Drang, ständig nach rechts marschieren zu müssen. Trotz dieses Mankos bietet Double Dragon 3 mehr Prügelspaß als beide Vorgänger zusammen — gegen "Golden Axe" ist es jedoch ein Langweiler. Prügelfans können ihre Sammlung mit einem grafisch ansprechenden Spiel komplettieren; für die heutige Zeit fehlt Double Dragon 3 jedoch der Pfiff. Auf dem C 64 sieht die Sache etwas anders aus. Die Grafik ist systembezogen überdurchschnittlich, der Sound dagegen ziemlich lahm. Spielerisch waren die Programmierer nicht ganz auf dem laufenden — das Spiel schleppt sich dahin. Dank träger Steuerung macht der 64-er-Dragon deutlich weniger Spaß als auf dem Amiga.

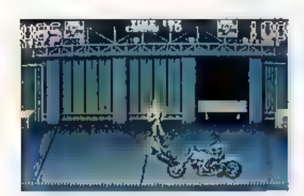




STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS		AMIGA	60 %
nicht geplant		Grafik: 66 %	Sound: 58 %
		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**56 %**	**C 64**	**48 %**
Grafik: 64 %	Sound: 58 %	Grafik: 58 %	Sound: 56 %
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	



Motorradrocker überrollen alles



Ein Einkaufsbummel



Mit zwei Mann wird's hektisch

Bizeps Baby, Bizeps



In der U-Bahn vertrimmt Ihr auch das andere Geschlecht (Amiga)

Final Fight

Die Briten lieben Automatenumsetzungen anscheinend über alles. Nach dem Prügler "Pit-Fighter" wurde der nächste Hau-drauf-Titel umgesetzt. U.S. Gold schneiderte Capcoms "Final Fight" auf Computerformat zu. Wieder hat die "Mag Gear"-Gang Jessica entführt. Cody, ihr Herzbube, will sie natürlich von der unschönen Gesellschaft befreien und beginnt den Kampf durch sechs Levels. Sein Freund Guy und der Papa der kleinen Jessi sind auch wieder mit von der Partie. Zu Beginn sucht Ihr Euch einen der Kämpfer aus — jeder hat sein Spezialgebiet. Ist ein Kumpel in der Nähe, darf er mit auf die Reise gehen.

Kaum angefangen, warten auch schon die ersten großen Bösewichter. Habt Ihr Euch der Schurken durch Fußtritte oder Fausthiebe entledigt, scrollt die Szene bis zur nächsten Prügelrunde weiter. Unterwegs machen Euch ein paar nützliche Teile das Fighter-Dasein wieder lebenswert. Pizzas liefern Energie; Rohre und Messer dienen als schlagkräftige Waffen. Testmuster von Leisuresoft. *kn*

geht so

Nette Grafiken und riesig-protzige Schlägersprites machen noch kein tolles Prügelspiel; vor allem, wenn dabei die Bewegungsvielfalt Eurer Helden auf der Strekke bleibt. Drei "Hau-drauf"-Methoden fordern keine spielerischen Qualitäten Zwar lockern die Extras das Geschehen etwas auf, über mangelnden Einfallsreichtum der Macher täuschen sie jedoch nicht hinweg. Selbst zu zweit bietet Final Fight nicht den erhofften Prügelspaß. Im Kampfgetümmel haut man immer wieder seinen treuen Kumpel um, und das nervt mit der Zeit. Will ich prügeln, kram ich mir "Golden Axe" oder "Pit-Fighter" aus der Spielekiste. Final Fight ist mir zu anspruchslos.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 60 %
Grafik: 69 % Sound: 47 %
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

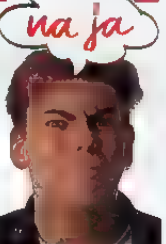
Herr im Himmel



Wo steht die Punktzahl? Wo die restlichen Hits?...

The Godfather

Der Pate stand Pate für eine weitere Filmumsetzung von U.S. Gold. In Gestalt des Mafiabosses Michael Corleone durchschreitet Ihr fünf verschiedene, den aufwendigen Filmen nachempfundene horizontal scrollende Szenen. Ziel ist, unbeschadet das Ende des Levels zu erreichen. Aus Fenstern, Häusernischen und anderen willkommenen Hintergrundgrafik-Verstecken linsen nun unentwegt Handlanger einer gegnerischen Bande hervor. Bewaffnet mit vielerlei Schußwaffen versuchen sie hartnäckig, Attentate auf Euch auszuüben. Ihr habt zwar eine kugelsichere Weste an, die blockt allerdings nur gut zehn Schüsse ab. Um Euch wehren zu können, hat Euch Gottvater ebenfalls eine Knarre mitgegeben, mit der Ihr Pixel-Patronen abfeuern könnt. So seid Ihr vor finsteren Passanten und auflauernden Bösewichtern gewappnet. Achtet aber darauf, daß keine Eurer Kugeln sich verirrt und aus Versehen Unschuldige trifft. Ihr bekommt kein Continue, habt nur ein Leben, könnt Eure Energie mit herumliegenden Erste-Hilfe-Päckchen aber aufladen. *ri*



In puncto stilvolle Grafik hat U.S. Gold sehr tief in die Trickkiste gegriffen. Manchmal kommt das Gefühl auf, in einer komplett digitalisierten Welt herumzuspazieren. Spielerisch bleibt daneben nicht mehr viel übrig. Ihr nietet einige Bösewichter um und gebt verteufelt acht, selbst nicht getroffen zu werden. Das ist manchmal sehr schwierig zu meistern. Zwar kommen die pixelgroßen Geschosse in Zeitlupe herangeflogen, aber durch die relativ trägen und begrenzten Ausweichmöglichkeiten ist man schnell das einzige Leben los. Wird ein Gegner getroffen, tönt ein genäseltes "Neee" aus dem Lautsprecher; das entspricht auch meiner Meinung zu diesem Spiel

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA 43%** Grafik: 68% Sound: 42% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant

Cyber-Feeling



Schade: leckere Grafik, aber wenig Spiel

Robocop 3

Der Film läuft noch nicht in deutschen Kinos, das Spiel zum dritten Teil des Cyberdroiden "Robocop" ist bereits zu haben. Mit Maus oder Joystick und wenigen Tastaturkommandos spielt Ihr einige Filmszenen des Halbmenschen nach. Wichtigster Bestandteil ist die ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, die Euch während des gesamten Spiels begleitet.

In einigen fünf Arcade-Szenen seht Ihr die Umgebung aus Sicht des Robocop, lauft in Gebäuden herum und bewegt ein Fadenkreuz, in dessen Zentrum auf Knopfdruck geschossen wird. Oberste Direktive: "Töte keine Unschuldigen." Trifft Euch einer der Terroristen, wird radikal Energie abgezogen, die möglichst nicht unter 30 Prozent sinken sollte. Das Adventure entspricht mehr dem Filmgeschehen. Ihr fahrt in einem Turbo-Cruiser (=schnelle Karre) durch das 3-D-Detroit und könnt an wichtigen Punkten anhalten, um dort Actionszenen durchzuspielen. Während des Fahrens könnt Ihr, sofern sich die Gelegenheit bietet, auch Fluchtautos von der Straße drängen. *ri*



"I am the law!" Verteufelt gerne stapfte ich anfangs als Robo-Richie durch die Vektorhäuser und genoß das Cyber-Feeling, das durch die flotte Vektorgrafik, das Fadenkreuz und die stimmungsvolle Musikuntermalung aufkommt. Doch der Spaß hält sich in Grenzen, wenn man die Spielelemente genau unter die Lupe nimmt. Ihr wandert als Maschine durch verschiedene 3-D-Welten und böllert auf irgendwelche Terroristen. Von Taktik und Strategie keine Spur. Schade, denn ein besseres Konzept hätte der ansprechenden 3-D-Grafik gut zu Gesicht gestanden. So bleibt Robocop 3 eine nette Zusammenstellung einfacher Schieß- und Verfolgungsgefechte.

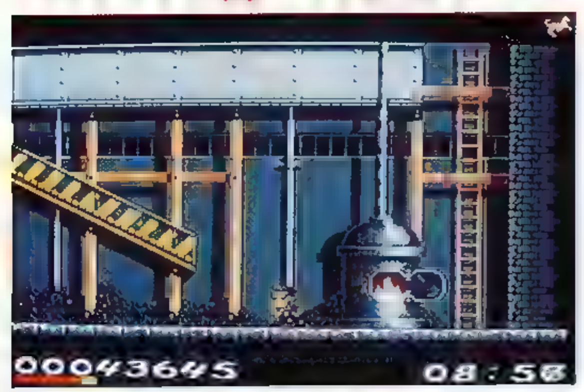


STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS nicht geplant	**AMIGA 62%** Grafik: 74% Sound: 76% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant

Bitte recht freundlich



Kleine Puzzles lockern die Geschicklichkeitstour etwas auf (Amiga)

Hudson Hawk

Ich stelle es mir so vor: Immer wenn in Hollywood ein halbwegs erfolgreicher Film die Studios verläßt, erscheint ein kleines, geheimnisvolles Männchen im Büro des Produzenten. Der Manager-Gnom kommt aus Manchester, hat einen Koffer voller Geld dabei und kauft dem verdutzten Produzenten flugs die Titelrechte an seinem neuen Film ab. Ein paar Monate später erblickt dann ein neuer "Terminator", "Robocop" oder "Total Recall" das Licht der Ocean-Diskettenwelt.

Meist haben die Umsetzungen mit den großen Namen herzlich wenig zu tun und wir sind schon froh, wenn das Hauptsprite entfernte Ähnlichkeit mit dem Filmhelden aufweist. Im vorliegenden Fall schlüpfen wir in die digitale Haut von Bruce Willis. In der abgedrehten Gaunerkomödie "Hudson Hawk" durfte der beliebte Bruce als Fassadenkletterer seinem Handwerk nachgehen. Wenn es ihm nicht gelingt, drei wertvolle Kunstwerke von Leonardo da Vinci zu stehlen, wird einem guten Freund gar Schreckliches angetan. Die raffgierigen Burschen basteln an einer Goldmaschine und wollen die drei Objekte als Katalysatoren zur beschleunigten Goldvermehrung einsetzen.

Ganz dem Drehbuch verpflichtet, muß Hudson in drei Leveln, die in mehrere scrollende Abschnitte unterteilt sind, auf die Suche nach den Kunstwerken gehen. Zwischen Etage eins und Etage zwei wartet noch ein kleines Safeknacker-Denkspiel auf uns. Wie in Plattformspielen üblich, verfügt Bruce über einige Sprungkraft, kann Leitern und Kistenstapel erklettern und schlägt mit der Faust zu. Weiter entfernte Gegner werden per geworfenem Gummiball beseitigt und Schalter, die Aufzüge und Türen aktivieren, ebenfalls per Ball bedient.

Neben den genretypischen Neben- und Obermotzen müssen Laserspérren, Spike-Fallen und rotierende Messer überwunden werden. Solltet Ihr beim ersten Mal nicht vom Glück verfolgt sein, stehen vier Ersatzschauspieler zur Verfügung.

Danach ist leider endgültig Schluß, Continues sucht man vergebens. Damit Ihr nicht zu lange trödelt, hat man der Amiga-Version noch ein happiges Zeitlimit verpaßt. *vw*

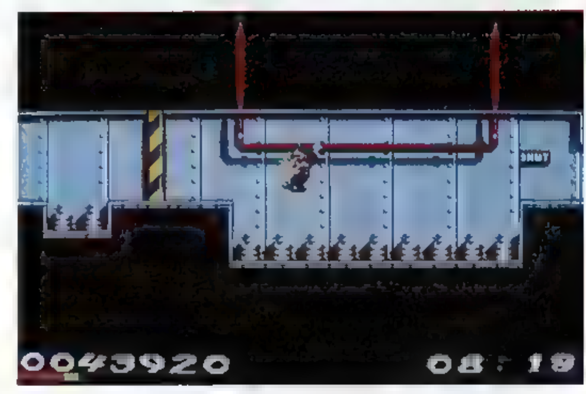
gut

Eine Warnung an alle Kino-Freaks: Die Filmhandlung wurde nur rudimentär in das Spiel eingearbeitet. Ob unser Sprite nun Hudson Hawk oder Rumpelstilzchen heißt, ist besonders in der C64-Version nicht leicht zu erkennen. Diesen Etiketten-schwindel können wir aber verschmerzen, solange das Spiel einiges hergibt. Erstaunlicherweise hebt sich die Amiga-Version deutlich von der üblichen Filmumsetzungs-Dutzendware ab. Hudson Hawk besitzt fast den gleichen perversen Reiz wie der Klassiker Rick Dangerous: Die Verlockung, immer aufs Neue eine Runde zu drehen, um eine knifflige Stelle zu überwinden, sollte man nicht unterschätzen. Auf das unsägliche Zeitlimit hätte man getrost verzichten können, das Spiel ist auch so schwer genug. Die C64-Version kann leider in keiner Weise überzeugen. Weniger Spielelemente, eine durchschnittliche Grafik und ein etwas anderer Levelaufbau verderben den Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 64%**
nicht geplant	Grafik: 69% Sound: 50%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64 53%**
In Vorbereitung	Grafik: 47% Sound: 25%
	Schwierigkeit: schwer



Rick Dangerous läßt grüßen: Jetzt bloß keine falsche Bewegung.



Wer in den Laserstrahl läuft, wird gebraten und scheidet aus (C64)



Was auf dem Amiga als bunte Geschicklichkeitstour erscheint...



...wird auf dem C64 zu holperigen Kletterpartie


Ausgewählte Spitzenspiele
für den Commodore C64!
Belgien bfr 420 Holland hfl 23,50 Italien Lit 15 000 Österreich öS 145 Schweiz sFr 19,80
Das C 64-Magazin auf Diskette
GOLDEN DISK 64
NEU
Sonderausgabe
Februar 1992
Unverbindliche Preisempfehlung
Jeden zweiten Monat NEU!
Eine gesunde
Action und
Jetzt im Zeitschriftenhandel
Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht zu scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsgeheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!
Profund-Werbung GmbH Furth/Stadeln

Ohne Handschuhe



Anleihen aus der Sega-Serie "Wonderboy" sind unverkennbar

Kid Gloves 2

Fortsetzungen sind groß in Mode. Auch das mäßig erfolgreiche "Kid Gloves" von Millenium ist davon nicht verschont geblieben. Diesmal hüpft das Wunderkind durch sechs Welten (u.a. eine Eiswüste, ein Unterwasser-Szenario und ein Schloß) zu je vier Leveln, um eine Prinzessin zu befreien. Dazu schwingt es per Feuerknopf einen Dolch, den es im Verlauf des Spiels auch gegen Schwerter, Äxte und stärkere Kaliber austauschen darf. Für ganz happige Gegner gibt es eine begrenzte Zahl von Feuerbällen. Womit wir beim Thema Feinde wären: Pinguine und Schlangen, Teddybären und Kraken sowie viel anderes niedliches Getier ist nicht gut auf Kid Gloves zu sprechen. Fast jeder Schurke hinterläßt nach seinem Ableben ein Andenken: Münzen, Extras oder einen Schlüssel, der die Tür zum nächsten Level öffnet. Auf dem Weg dorthin trifft man zudem auf Spielautomaten und einarmige Banditen, die Euch in ein Zwischenspiel entführen.

Dort könnt Ihr mit ein bißchen Glück Euer Geld vervielfachen *bs*



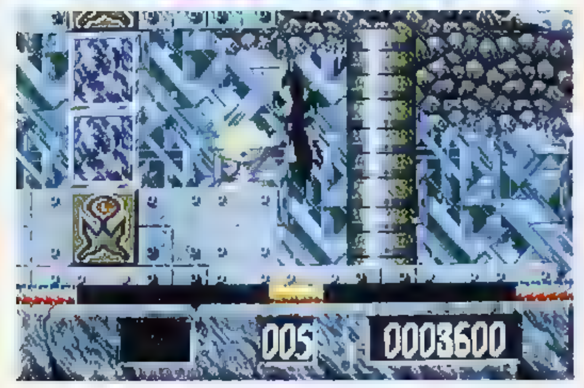
Mit dem ersten Kid-Gloves-Spiel hat das hier praktisch nichts zu tun. Viel eher fallen einem Parallelen zu diversen "Wonderboy"-Abenteuern von Sega auf. Der Grafikstil ist ähnlich, die Art der Extrabeschaffung identisch und bei manchem Gegner (beispielsweise der Schlange) glaubt man, im falschen Spiel zu sein. Spielen tut es sich ganz brav, der Sound ist irgendwie niedlich und paßt zum Spiel. Die beiden Zwischenspiele sind gut gemeint, erhitzen den lauwarmen Spielwitz allerdings nur um ein paar Grad. Bei weitem keine Katastrophe, aber deutlich langweiliger als das Original. Geschicklichkeits-Freaks ohne Zugriff auf Original-Wonderboys sollten antesten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 63%
nicht geplant	Grafik: 61% Sound: 52%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Zur Sache Schätzchen



Lauschig: Wogender Pixelbusen vor buntem Himmel (MS-DOS/VGA).

Elvira: The Arcade Game

Elvira, die silikongestärkte Gruftischöne aus Film und Fernsehen, betritt nun schon zum zweiten Mal die Computerspielebühne. Vor einem halben Jahr debütierte Gruselmutti Elvira in einem Rollenspiel ("Mistress of Dark"). In "The Arcade Game" geht's, wie der Untertitel schon sagt, actionlastiger zur Sache. In drei Spielstufen (Vulkanland, Arktis und Zauberschloß) stellen sich Elvira ganze Horden ekliger Monster entgegen. Per Feuerknopfdruck schießt Elvira mit Dolchen, Wurfsternen und Fackeln, die unterwegs eingesammelt werden, kräftig zurück. Jede Waffenart wird durch das Aufpicken gleicher Symbole bis zu fünfmal verstärkt. Ebenso findet Elvira auf ihren Streifzügen Spezialmagie, die ihr auf Tastendruck auslöst. Nicht nur Monster wollen Elvira an den Oberbau: Fallgruben, Lavapfützen und andere Hindernisse zehren ebenso an Elviras Lebenssäften wie die Berührung eines Monsters. Continues gibt es nicht. *mh*

geht so

Die Programmierer von "Flair" haben sich beim Spieldesign von "Elvira" deutlich von Rainbow Arts "Turrican 2" inspirieren lassen, ohne allerdings nur im entferntesten dessen Qualität zu erreichen. Ein bunter "Copper"-Himmel, plus vertrackte Levels und ein paar nützliche Extras machen zwar Spaß, aber noch lange keinen Klassiker. Dazu fehlt Elvira einfach die Finesse und die technische Güte: Eine etwas ungenaue Steuerung, unfaire Gegnerattacken und ungeschicktes Level-Design verwehren dem Programm ein freundlicheres Gesicht. Besonders die C-64-Version ist, im Gegensatz zur erheblich besseren PC-Fassung, ein Schlag unter die Gürtellinie.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Flair, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS 72%	**AMIGA**
Grafik: 70% Sound: 49%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64 23%**
in Vorbereitung	Grafik: 31% Sound: 43%
	Schwierigkeit: mittel


Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **1/91** Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, Die unendliche Geschichte 2 Stück:
- ❑ **2/91** Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters Stück:
- ❑ **3/91** Vorschau 91, Game-Boy-Fieber, Space Quest 4 Stück:
- ❑ **4/91** Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber, Zum Töten verführt Stück:
- ❑ **6/91** Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 Stück:
- ❑ **7/91** Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an Stück:
- ❑ **8/91** Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest Stück:
- ❑ **9/91** Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software Stück:
- ❑ **10/91** Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2 Stück:
- ❑ **11/91** Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans Stück:
- ❑ **12/91** Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich Stück:

Summe: DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **2/90** (Die 100 besten Spiele 1990) Stück:
- ❑ **1/91** (Tips&Tricks) Stück:
- ❑ **2/91** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück:
- ❑ **3/91** (Die 100 besten Spiele 1991) Stück:

Summe: DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

______

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

______

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

______

POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift

Datum, 2 Unterschrift Y10D23

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift Y10D29

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. __________

2. __________

3. __________

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



Frommer Wunsch

Ich habe schon lange mit dem Gedanken gespielt, mir einen PC zuzulegen. Vor kurzem war es dann auch so weit. Ich dachte mir, wenn schon einen PC, dann schon einen richtigen. Also kaufte ich mir einen 386er mit 25 MHz, VGA, Soundblaster und Joystick, denn in Eurem PC-Extra-Heft habt Ihr bei einem 386er optimalen Spielspaß versprochen (besonders bei Simulationen). Doch eine böse Überraschung erwartete mich. Was ich vorfand, waren ruckelnde Animationen bei Simulationen (Red Baron, SWOTL, Wing Commander 2...), mieser Sound — der Sound von Chuck Yeagers Air Combat hört sich eher wie eine Stubenfliege als wie eine Propellermaschine an, und eine Soundkarte, die trotz 12 Kanälen nur Explosionsgeräusche hervorbringt, die sich anhören als ob aus einem Reifen die Luft herausgeht. Mit dem Joystick habe ich mehr Probleme als zu Zeiten meiner Pubertät. Außerdem finde ich es absurd, wenn Spiele geschrieben werden, die eine Idealkonfiguration verlangen, die sich nur ein Großverdiener leisten kann (z.B. Wing Commander 2). Bleibt mir also nur noch zu hoffen, daß sich jemand findet, der flüssige und schnelle Polygon-Grafik programmieren kann, ein Spiel, das die Soundblaster-Karte ausnutzt und nicht nur benutzt, damit der Amiga mal ernstzunehmende Konkurrenz bekommt, und ein Joystick, der mich ruhig schlafen läßt.

Tibor Mahl, Troisdorf

Ich würde gerne wissen, was Du für eine VGA-Grafikkarte in Deinem PC hast, denn normalerweise ist von "ruckelnder" Animation bei einem 386er nicht allzu viel zu merken (besonders bei den angesprochenen Spielen nicht). Ich würde mich freuen, wenn Du mir mal den Typ Deiner VGA verraten könntest und welches Betriebssystem Du verwendest. Es kann z.B. bei Wing Commander 2 und der Verwendung von DR-DOS zu leichten Grafikproblemen (starkes Ruckeln) kommen. Beim Thema Sound kann ich Dir beipflichten — einige Firmen geben sich wahrlich nicht genug Mühe mit der passenden Soundkartenausnutzung. Etwas mehr Sorgfalt wäre sicher angebracht. Mit gutem Beispiel geht hier Lucasfilm Games voran, die ihren neuen Spielen ein neues Soundsystem verpaßt haben und die Karte auch "ausnutzen" und nicht "benutzen".

Zum Thema Joystickproblem: Besorge Dir mal einen "Gravis"-Joystick. Die Dinger sind zwar nicht gerade preiswert, aber dafür funktionieren sie ganz hervorragend und halten eine halbe Ewigkeit. *mh*



Wunsch

Vielleicht könntet Ihr mal Adressen von Shops veröffentlichen, die Sf-Artikel verkaufen (auch Fantasy)?

Thomas Rydl, Reinbek

Versuch's doch mal bei Fantasy Productions in Düsseldorf unter Tel. 0211/304545. *mh*

Keine Lust?

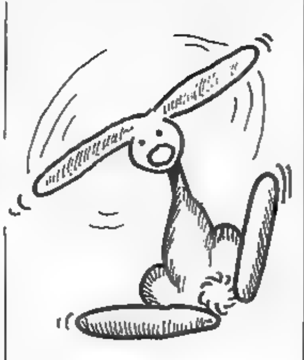
Jeden Monat warte und hoffe ich auf erlesene Neo-Geo-Spieletests. Aber nichts rührt sich. Was soll das eigentlich? Kai Dausendschön hatte recht in Ausgabe 8/91. Auch meine Freunde spielen mit Begeisterung am Neo Geo. Und außerdem haben die Preise der Neo-Geo-Spiele sehr abgenommen. Ich bin sicher, daß mittlerweile viele andere Leser ein Neo Geo haben. Man braucht sich doch nur mal die Kleinanzeigen



durchzulesen. Ich habe mir vor kurzem auch eins zugelegt und war begeistert, endlich Besitzer einer eigenen Spielhalle zu sein. Aber was soll ich mir als nächstes für ein Spiel kaufen? Ich und viele andere müssen blind zugreifen, weil Ihr keine Neo-Geo-Module testet. Dabei hat das Softwareangebot für diese Konsole sehr zugenommen. Es würde ja schon reichen, wenn Ihr alle zwei Monate in der letzten Ecke des Heftes ein bis zwei Module testen würdet, denn dann wären wir in Sachen Software für's Neo Geo schon ein bißchen schlauer.

Thomas Schneider, Hagen

Deine Probleme sind ab sofort gelöst. Wenn Du in die aktuelle Ausgabe der *VIDEO GAMES* schaust (seit dem 3. Februar im Handel), wirst Du einen ausführlichen Bericht über das Neo Geo samt Spielen finden. Dies ist übrigens keine Ausnahme. Die *VIDEO GAMES* wird regelmäßig über alle neuen Spiele für das Neo berichten — und die Module auch bewerten. *mg*



Betroffen

Zum Test Secret Weapons of the Luftwaffe: Mir blieb die Sprache weg, nachdem ich den Test gelesen habe. Zweimal das Prädikat "super" für dieses Machwerk. Gut, es mag sehr gut programmiert sein. Es mag auch die Möglichkeit eines PCs gut ausnutzen, aber die Tatsache, daß eine Fabrik in der Nähe Dresdens angegriffen werden kann, (laut mh) bzw. die eigene Heimatstadt bombardiert werden kann, (nach vw) muß Euch doch zu denken geben. Am 13/14.2.1945 wurde Dresden stark zerstört und dies mit etwa 35000 Toten. Am 16.3.1945 wurde meine Heimatstadt Würzburg fast völlig zerstört und über 5000 Menschen verloren dabei ihr Leben...

...und ein Programm, mit dessen Hilfe dieses Geschehen fast "nachgespielt" werden kann, bekommt von Euch ein "Super". Dieses Programm verdient aber nicht eine *Power-Gurke*, sondern ein ganzes Gurkenfaß! Ich bitte Euch, bei ähnlichen Spielen doch etwas mehr auf den Hintergrund und auf die Geschichte zu achten und nicht nur der Pixelpracht zuzujubeln.

Martin Gaedeke, Würzburg

In SWOTL wird der Krieg weder verherrlicht oder beschönigt. Wer sich die Mühe macht und das exzellente Handbuch durchliest, wird schnell merken, daß auch die Programmierer weit davon entfernt sind, die Toten von Dresden, Hamburg oder Würzburg wegzuprogrammieren. Im Gegenteil — in dem Handbuch von SWOTL lernt man teilweise mehr über diesen historischen Zeitabschnitt, als in dem bei dieser Epoche so gut wie nicht vorhandenen Geschichtsunterricht an der Schule. *mh*

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 0 81 42/90 11 & 8079
Telefon: 0 81 42/82 73
Telefax: 0 81 42/5 46 54

Wial
Versand Service

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT	79.90
ALIEN STORM	38.90
BATTLE COMMAND DT ANL	38.90
BLACK GOLD KOMPL DT *	45.90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT	49.90
BUCK ROGERS	59.90
BUDOKHAN DT ANL. *	49.90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL DT	38.90
CHAMPIONS OF KRYNN DT	59.90
CHART ATTACK DT ANL	54 90
CISCO HEAT	38.90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59 90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT	67 90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59.90
DER PREIS IST HEISS KOMPL DT	24 90
DINGSDA KOMPL DT *	34 90
DOUBLE DRAGON 3 *	38.90
ELVIRA KOMPL. DT	54 90
ELVIRA ARCADE ACTION	39.90
EXILE DT ANL.	44.90
FINAL FIGHT DT	38.90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59.90
GLUCKSRAD KOMPL DT.	24 90
GUNSHIP DT	47 90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT	38.90
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	28 90
HUDSON HAWK DT ANL.	38.90
JAMES POND COLLECTION	54 90
LAST NINJA 3 DT	37 90
LORDS DT ANL	49 90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT	38.90
MANIAC MANSION KOMPL DT	54 90
MAX PACK DT ANL	49.90
MEGA TWINS *	38.90
MOONFALL DT	38 90
NORTH AND SOUTH DT	37 90
OIL IMPERIUM DT	36 90
OUTRUN EUROPE DT	42 90
P P HAMMER DT ANL.	35.90
PANG CARTRIDGE DT	49 90
PIRATES DT	47 90
PITFIGHTER	39 90
POOLS OF RADIANCE	58.00
POWER UP COMPILATION	49 90
POWERHITS COMPILATION	59 90
PROJECT STEALTH FIGHTER DT	49 90
RAINBOW COLLECTION DT	40.90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT	64 90
RBI 2 BASEBALL DT	39.90
RETURN OF MEDUSA DT *	47 90
ROBOCOP 2 DT CARTRIDGE	49 90
ROBOZONE DT	38 90
RODLAND DT	38 90
ROLLING RONNY DT	38 90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT	39.90
SHADOW DANCER DT	38 90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49 90
SIMPSONS DT	38 90
SMASH TV DT ANL	38 90
SOCCER STAR COMPILATION	47 90
SPEEDBALL 2 DT	39 90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT *	47 90
SPOT DT	37 90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49 90
STARBYTE SYPERSOCCER DT. *	47 90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT *	38.90
SUPER SIM PACK DT	49.90
SUPREMACY	59 90
SWAP DT	38.90
SYSTEM 3 PACK	54.90
TERMINATOR 2	45.90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59 90
THE OATH DT *	38.90
THUNDERJAWS	38 90
TURBO CHARGE	38 90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WETTEN DAS ...?	34.90
WINZER KOMPL DT. *	45,90
W.W.F. WRESTLING	42.90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION	
INCL. GRAND PRIX CIRCUIT	19.90
B.A.T	17.90
BARBARIAN 2	15.90
CASTLE MASTER	14.90
CYCLES	24 90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29.90
FERRARI FORMULA 1	19.90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12.90
GHOSTBUSTERS 2	14,90
HEROES OF THE LANCE	14.90
HOSTAGES	14.90
J. NICKLAUS GOLF INCL SCENERY	19,90
MARS SAGA	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OUTRUN	17.90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	14,90
SKI OR DIE	19.90
SPEEDBALL 1	14,90
STARFLIGHT DT	24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC	17 90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17 90
STRIKE FLEET	24 90
STUNTCAR RACER	14 90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
X-OUT	14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT VERS.	99.90	129.90
4D SPORTS BOXING DT ANL		59.90
4 WHEEL DRIVE COMP DT ANL	79,90	79.90
7 COLOURS DT ANL		54,90
ABANDONED PLACES DT ANL		72.90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT		54,90
AIRBUS 320 1MB DT	95.90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79.90
AGONY DT ANL		59.90
ANOTHER WORLD DT ANL		59.90
APIDYA		65.90
BABY JOE DT		65.90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BARDS TALE 3 DT ANL		65.90
BATTLECHESS 2 DT ANL		59.90
BATTLE ISLE DT		65,90
BIG BUSINESS DT ANL		54 90
BIRDS OF PREY 1MB		75.90
BLACK GOLD KOMPL DT	69.90	69,90
BLUES BROTHERS DT		59.90
BOSTON BOMB CLUB	59.90	59,90
BUG BOMBER DT ANL		59 90
BUNDESLIGA MANAGER PROF DT		69,90
CADAVER NEW LEVELS DT	39.90	39,90
CASH KOMPL DT		59,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CELTIC LEGENDS DT		72,90
CENTURION DEF OF ROME DT		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT		69,90
CHAOS ENGINE DT *		65.90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	[illegible]	59,90
CISCO HEAT		59,90
CONQUESTADOR DT. *		65,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT	65.90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT ANL	69.90	69,90
DAS [illegible]		69.90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT 1MB		69.90
DER PREIS IST HEISS DT VERS.		37 90
DEUTEROS DT ANL		75.90
DOUBLE DRAGON 3	[illegible]	59.90
ELF DT ANL		59.90
ELITE DT ANL.		65.00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65.90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *		75.90
[illegible]		59.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 DT 1MB	75.90	75 90
F 19 STEALTH FIGHTER DT	69.90	69 90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT	65.90	65.90
FACE OFF -ICEHOCKEY- ENGL. ANL.	49,90	49 90
FANTASTIC VOYAGE 1 MB		75.90
FAR WEST DT ANL		54 90
FATE GATES OF DAWN DT		69 90
FIGHTER COMMAND DT		65.90
FIGHTER DUEL		75.90
FINAL FIGHT DT		59 90
FIRST SAMURAI DT		69 90
FLAMES OF FREEDOM DT	75,90	59 90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT	65.90	65.90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT	72.90	72 90
FORT APACHE		75.90
GAUNTLET 3 DT ANL	59.90	59.90
GLUCKSRAD KOMPL DT		37 90
GODFATHER - DER PATE DT. ANL		69 90
GODS DT.	65,90	65.90
GOLF -MICROPROSE- DT ANL	75.90	75.90
GREAT COURT 2 DT	65,90	65.90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT ANL		65.90
HARD NOVA DT ANL	59,90	59 90
HEART OF CHINA 1 MB DT ANL		79.90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT		59.90
HERO QUEST RETURN TO WITCHLORD		39.90
HUDSON HAWK DT ANL	65,90	65.90
HUNTER DT ANL		65.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL DT	65.90	65.90
INTELLIGENT GAMES DT ANL.		65.90
JAMES BOND COLLECTION		65.90
JIMMI WHITES SNOOKER DT	69,90	69.90
KATHEDRALE KOMPL DT		85.90
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		24.90
KINGS QUEST 5 1 MB		85.90
KNIGHTS OF THE SKY DT 1 MB		75.90
LARRY 5 1 MB		85.90
LAST NINJA 3 DT		65.90
LEANDER DT		59.90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT		65.90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL DT		85.90
LEMMINGS DT	59.90	59.90
LEMMINGS DATA		59.90
LETHAL XCESS DT ANL		59.90
LIFE & DEATH 1 MB	59.90	59.90
LOGICAL DT ANL		59.90
LOOM KOMPL DT	69.90	69.90
LORD OF THE RINGS DT *		69.90
LOTUS TURBO 2 DT	59.90	59.90
M1 TANK PLATOON DT	72.90	72.90
MAD TV DT 1MB		75.90
MAGIC GARDEN DT ANL		59.90
MAGIC POCKETS DT.		59.90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION		75.90
MANCH. UNITED EUROPE DT	59,90	59.90
MANIAC MANSION KOMPL. DT	89.90	89.90
MAX PACK INCL TURRICAN 2		75.90
MERCS DT ANL	59,90	59.90
MEGA LO MANIA DT	65.90	69.90
MEGA TWINS DT ANL.	59.90	59.90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT	89,90	89.90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB *		79.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *		79.90
MOONFALL DT	59,90	59.90
MOONSTONE		69.90
NEBULUS 2	59.90	59.90
NIGHTMARE		69.90

ATARI/AMIGA

ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69.90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59.90
PEGASUS DT ANL		59,90
PGA TOUR GOLF DT		59.90
PIRATES DT ANL	65.90	65.90
POLICE QUEST 2 1 MB		69.90
POOL OF DARKNESS 1 MB *		69.90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POPULOUS 2 DT.	65.90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39.90	39,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT		65,90
RAILROAD TYCOON DT 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT	49.90	49.90
RBI 2 BASEBALL DT ANL.	74,90	74,90
REALMS DT ANL		69,90
RED BARON 1MB		79,90
RETURN OF MEDUSA DT	69.90	69.90
RISE OF THE DRAGON 1 MB		85,90
RISKANT KOMPL DT		47.90
ROBOCOD JAMES POND 2	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT	59.90	59,90
ROBOZONE DT		65,90
RODLAND DT ANL		59,90
ROLLING RONNIE	59 90	59,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER DT ANL		59,90
SHANGHAI 2 *		75,90
SILENT SERVICE 2 DT 1 MB	75,90	75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL DT	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE 1889		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		65.90
SPECIAL FORCES 1 MB DT ANL *		75,90
SPEEDBALL 2 DT ANL.	65.90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL DT	69.90	69,90
STARBYTE NO 1 COLL KOMPL. DT	69.90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT	69,90	69.90
STARFLIGHT 2 DT		65,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT		54.90
STRATEGO		59 90
STRIKE FLEET DT	59,90	59,90
SUPAPLEX DT ANL.		59,90
SUPER SPACE INVADERS		59,90
SUSPICIOUS CARGO DT		59,90
TERMINATOR 2		69,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
THEIR FINEST HOUR DT 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39.90	39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE *	79 90	79.90
THUNDERHAWK AH 73 M	69.90	69.90
TIP OFF DT	59,90	59,90
TRADERS DT		65,90
TURTLES 2 *		65,90
ULTIMA 6 * 1 MB		76,90
USS JOHN YOUNG 2 DT ANL		59,90
UTOPIA DT		69,90
VOLFIELD		59,90
VROOM DT *	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WETTEN DASS ??		47.90
WILLY BEAMISH 1 MB		79.90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT		85,90
WINZER KOMPL DT	69.90	69,90
WOLFPACK DT 1 MB	65,90	74.90
WONDE[illegible] 1 MB		74.90
[illegible]		85,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL DT	84.90	84.90

PREISHITS AMIGA

3D POOL BILLARD	29.90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29.90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29.90
ARKANOID REV OF DOH	24.90
BATMAN THE MOVIE	29.90
BATTLECOMMAND	29.90
BEACH VOLLEY	29.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34.90
BLAZING THUNDER	24.90
BLOODMONEY	29.90
BLOODWYCH	29.90
BRAT	29 90
BUBBLE BOBBLE	29.[illegible]
BUDOKHAN	29 90
CABAL	29.90
CADAVER KOMPL DT	45.[illegible]
CALIFORNIA GAMES	24.90
CARRIER COMMAND	29.90
CASTLE MASTER	24.90
CHUCK YEAGERS 2.0	29 90
CLOUD KINGDOM	29.90
CONFLICT EUROPE	29.90
CONQUEROR	29.90
DEADLINE INFOCOM	29.90
DEFENDER OF THE CROWN	29.90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49.90
DRAGON NINJA	29.90
DYNASTY WARS	24 90
E MOTION	24.90
ENCHANTER INFOCOM	29.90
EXTERMINATOR	29.90
F 16 COMBAT PILOT	34.90
F18 INTERCEPTOR	29.90
FANTASY WORLD DIZZY	19.90
FERRARI FORM 1	24.90
FULL CONTANCT	29.90
GHOSTBUSTERS 2	29.90
GRAND MONSTER SLAM	24 90
GUNBOAT 1 MB	29 90
HARD DRIVIN 2	29 90
HEAD OVER HEELS	29 90
HEROES OF THE LANCE	29 90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29.90

PREISHITS AMIGA

HOSTAGES	24.90
IMMORTAL 1 MB DT	29.90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24.90
INDIANA JONES ACTION	29.[illegible]
IRON LORD	29.[illegible]
ISHIDO WAY OF STONES -	29.90
JET SUBLOGIC -	29.90
KLAX	29 90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24.[illegible]
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29.[illegible]
LEISURE SUIT LARRY 3	44.90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29.[illegible]
LOST PATROL	29.90
MICROPROSE SOCCER	24.90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIGHTY BOMBJACK	24.90
MYSTICAL	24,90
NEW ZEALAND STORY	29 90
NORTH & SOUTH	29.[illegible]
OIL IMPERIUM KOMPL DT	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
PANG	29[illegible]
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPULOUS DT	29,90
POPULOUS DATA	18,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19[illegible]
POWERMONGER	24,90
RAMBO	29,90
RICK DANGEROUS 1	29.90
ROBOCOP 2	29,90
ROCKET RANGER DT VERSION	29,90
ROCKSTAR	17.90
ROCK 'N' ROLL	24,90
RODEO GAMES	29.90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29.90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
[illegible]	29.90
SHINOBI	29.90
SHUFFLEPACK CAFÉ	29.90
SINBAD	29,90
SILENT SERVICE 1	34,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	24,90
SINBAD	29,90
SKI OR DIE DT	29.90
SKYCHASE	29.90
SPEEDBALL	29.90
SPEEDBALL 2 DT ANL	45.90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29.90
STUNT CAR RACER	29.90
SUMMER EDITION	29 90
SUPER HANG ON	24.90
TENNIS CUP	29.90
TEST DRIVE 2	29.90
TOM AND THE GHOST	29.90
TURBO OUTRUN	29.90
TV SPO[illegible] FOOTBALL	29.90
THYPOON THOMPSON	29.90
TURRICAN 1	24 90
TWINWORLD	29 90
UNREAL	29.90
WATERLOO	29.90
WINGS OF DEATH	29 90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29.90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29.90
ZOMBIE	29 90
ZORK 1-3 JEWELS	29.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht!

AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	239 90
1.8 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	279 90
4 PLAYER ADAPTER	24.90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FUR 80 X 3,5" DISKS	19.90
ELECTR. BOOTSELECTOR DF0-DF3	39.90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" OL Produkten	139.90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC PAD	59,90
INFAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK	89,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159 90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149 90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLANGERUNG	9.90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59.90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK	
105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319.90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79.90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE GRUNDGERAT DT VERS.	359.90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149.00
DONALD DUCK QUACKSHOT DT ANL	99.90
CASTLE OF ILLUSION DT ANL.	99.90
FANTASIA MICKEY 2 DT ANL	99.90
INTERCEPTOR DT ANL	99.90
NHL ICEHOCKEY DT ANL	99.90
PGA TOUR GOLF DT ANL	99,90
PHANTASY STAR 3 DT ANL.	119.90
SHADOW OF THE BEAST DT ANL	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT ANL.	94,90
TURRICAN 1 DT ANL.	89.90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

Thema: Systemvergleich

Der Computer- bzw. Konsolentest ist einmalig und gut, aber dieses Jahr leider nur in der Idee. Bei dem Computertest war in der Komplettübersicht fast alles wie letztes Jahr, kein frischer Wind. Der täte sicher gut, aber er muß nicht in einer Katastrophe enden. Totales Chaos! Die Tabelle: Total unubersichtlich. Nicht alles, was groß ist, ist auch übersichtlicher. Das Austauschen der Tester ist o.k., neue Gesichter, neue Meinungen. Sicher, einige werden nun schimpfen, aber jeder hat einen anderen Geschmack. Ich denke, insgesamt seid Ihr auf dem richtigen Weg, noch ein bißchen verbessern, dann wird's schon.

Sebastian Grot, Glinde

Hat die Fa. Atari Deutschland Ihnen persönlich, dem Verlag oder sonstwem was getan? In Ihrem Testbericht wird der Atari ST ja beinahe als "Dummchencomputer" heruntergemacht. Aber was wird denn da getestet? Ein Gerät, welches seit geraumer Zeit überhaupt nicht mehr gebaut wird. Der aktuelle Heimcomputer von Atari ist der 1040STE, nicht irgendein altes Gerät. Dieser aber ist Ihnen nur eine kleine Zeile wert. Wenn Sie von dem Softwareangebot reden, da haben Sie sicherlich recht. Es gibt wenig Spiele, die rein für den STE geschrieben wurden. Doch auch die Software für die alten Systeme ist in puncto Sound und Grafik um ein Vielfaches besser geworden. Der Clou aber ist, daß dank der unkomplizierteren Programmierung des STE im Vergleich zum Amiga das STE-Spiel "Wings of Death" in Sachen Sound, Grafik *und* Geschwindigkeit den Amiga abhängt. Wenn Sie auch schreiben, daß weniger Spiele für den ST umgesetzt werden, so sieht man doch, daß sich hier die Spreu vom Weizen trennt. Umgesetzt wird eben nur noch, was sich von der Qualität und dadurch im Verkauf lohnt. Der größte Klops, den sie sich geleistet haben, war ja wohl die Konsolengegenüberstellung. Wie erwartet, wurde das Lynx als Schlußlicht plaziert. Kein Wort dazu, daß das Lynx technisch komplett ausgestattet ist. Daß man für einen Game Boy annähernd gleicher Leistung (mit den benötigten Zusatzartikeln wie Lupe, Licht etc.) fast schon ein preiswertes Mega Drive bekommt. Daß das Lynx mittlerweile eben DOCH sehr verbreitet ist.

Stefan Piasecki, Mülheim

Lieber Stefan, die Firma Atari hat uns in keiner Weise etwas getan. Außerdem sage ich (zum wiederholten Male übrigens), daß ich in der Redaktion der einzige ST/STE-Verfechter bin. Ich habe selbst einen ST zu Hause stehen und mir ist das Gerät, wie sicherlich auch Dir, im Laufe der Jahre ans Herz gewachsen. Trotzdem sollte man nicht die Augen vor der Entwicklung auf dem Spielemarkt verschließen. Wir haben in unserem Hardware-Vergleichstest aus zwei Gründen den ST behandelt und nicht den STE. Zum einen gibt es erheblich mehr STs in heimischen Stuben als den jüngeren Bruder mit dem "E". Zum anderen, und das sagst Du auch selbst, gibt es nur sehr wenige (mir sind nur zwei bekannt), die die verbesserten (das bestreitet ja auch keiner) Eigenschaften des STEs ausnutzen. Was nützen denn die tollen Eigenschaften des STEs, wenn keine Spiele dafür gemacht werden — und darum geht es in der *POWER PLAY*: Spiele. Daß der ST sich (meine private Meinung) für Anwendungen besser eignet als der Commodore-Kollege, streiten wohl nur noch die wenigsten Leute ab. Nicht umsonst wird der ST(E) fast ausschließlich mit dem Monochrom-Bildschirm verkauft. In einem Punkt muß ich Dir leider widersprechen: Leider werden gerade die Spiele, deren Verkauf sich lohnt, *nicht* umgesetzt. Die tollen Adventures von Lucasfilm Games werden, ebenso wie Origin-Titel, AD&D-Spiele oder neue Simulationen erst gar nicht für den ST adaptiert (Originalzitat: "Das lohnt sich ja sowieso nicht"). *mh*

Ich habe ein ganz großes Problem. Immer öfters höre ich dergleichen wie: "Wer auf die und die Spieleknüller nicht verzichten will, sollte sich einen PC oder Amiga zulegen. Er tat zwar bisher immer seine Dienste, aber zu wenig", und vieles mehr. Darüber bekommen ich und mein ST langsam aber sicher immer größer werdende Sorgenfalten. Zu guter Letzt schreibt Ihr in *POWER PLAY* 12/91



dann auch noch, daß sich mein ans "Hertz" gewachsener auf einem absterbenden Ast befindet. Und mir scheint, alle Softwarehäuser, die bisher den ST mit Spielen versorgten, sägen auch noch kräftig an dem letzten bißchen, was einen Atarianer davon überzeugen könnte, seinen ST nicht in die ewigen Bit-Gründe eingehen zu lassen, was ich nun vorhabe. Statt dessen rät mir alle Welt zu einem PC, mit dem ich dann ganz ohne Sorgen in das nächste Spielejahrzehnt blicken könnte. Also ging ich mit den größten Hoffnungen in ein/zwei Fachgeschäfte, um dort kräftig Infos zu sammeln. Fast jeder, bei dem ich war, erzählte mir etwas anderes oder überschüttete mich so mit Fachchinesisch, daß ich auf der Stelle die Flucht ergriff. Bei meinem letzten Besuch in einem Fachgeschäft traf mich dann ganz unerwartet ein Lichtschein aus dem Zeitschriftenregal. Was sehe ich da: Groß, in hellblauen Lettern auf meiner Computerzeitschrift Nr.1 steht "Test zum Fest" und mein Entzücken kannte keine Grenzen. Also schnell gekauft und gelesen. Das war zwar eine ganz tolle Übersicht, aber für mich leider nicht das Richtige. Deshalb mal ganz privat von Laie zu Profi: Ich liiebe Simulationen, Denkspiele und Adventures, guten Sound und schöne Grafik. Nach Eurem Heft wäre das ein 80386DX mit 33 MHz, 80-MByte-Festplatte, VGA-Grafik und Soundblaster-Karte, ein Monitor und Zubehör (Maus/Trackball und Joystick). Berichtigt mich bitte, wenn ich etwas falsch verstanden haben sollte. Ich habe nicht vor, mich auf Monate zu verschulden und will nichts falsch machen. Über ein paar Zirka-Preise und Hardwarevorschläge wäre ich Euch auch nicht sehr böse. Und vor allem empfehlt mir bitte einen Computerhändler in Stuttgart oder einen Versand, mit dem man noch ganz normal reden kann und der noch nicht in höheren Gefilden schwebt und einem von "da oben" mit Fachchinesisch bombardiert.

Christian Lindner, Oppenweiler

Zugegeben, als Neueinsteiger in die PC-Welt hat man es nicht leicht. Die meisten Händler verwirren nur mit unverständlichen Fachausdrücken und Kauderwelsch. Leider haben wir auch keinen heißen Tip für einen Computerhändler in Stuttgart. In diesem Fall wenden wir uns an unsere Leser — kennt Ihr einen

"vernünftigen" Händler im Raum Stuttgart? Wenn ja, meldet Euch bei uns, damit Christian geholfen werden kann. *mh*

Als ich mir die *POWER PLAY* 12/91 am Kiosk gekauft hatte, habe ich so ziemlich als erstes die Seiten 158 ff. aufgeschlagen wo ja der große Test zum Festbericht drinstand. Und da ich PC-User mit Leib und Seele bin, wollte ich mal sehen, was Ihr denn so über meinen Computer schreibt. Aber das? Ihr habt in Eurem Bericht einige dicke "Bugs" drin, die grob mißverständlich sein können.

Punkt 1: Ihr schreibt "Einen 80286er bekommt Ihr schon mit allem Drum und Dran für weniger als 2000 Mark". Wenn Ihr bei richtig teuren Firmen kauft, kriegt Ihr dafür nicht mal die Chips als Postwurfsendung. Und bei Deutschlands billigstem Anbieter von Mikrocomputer (kennt Ihr sicher, fängt mit "V" an und hört mit "S" auf), bekommt Ihr für 2000 DM das *Grundgerät*, nämlich mit Monochrom-Monitor, 5¼-Zoll-Laufwerk und 30-MByte-Platte. Also ist es nichts mit VGA-Karte und -Bildschirm, wie weiter in Eurem Artikel steht.

Punkt 2: Ein 80386SX ist nichts anderes als ein verkappter 80286er, schreibt Ihr. Das stimmt absolut nicht. Der große Unterschied liegt nämlich im Chip. Während ein 80286er nur über ein 16 Bit breites Bussystem verfügt, hat ein 80386er, egal, ob SX oder nicht, ein doppelt so großes System, nämlich 32 Bit breit. Außerdem werdet Ihr Schwierigkeiten damit haben, einen 286er aufzutreiben, der die gleiche MHz-Zahl hat, wie ein 386er.

Punkt 3: Der Preisunterschied zwischen einer 80-MByte-Platte und kleineren Platten liegt nicht bei etwa 200 DM! Der Unterschied zwischen einer 20-MByte-Platte und einer 80-MByte-Platte liegt bei ca. 550 bis 600 Mark. Und zwischen einer 40-MByte-Platte und einer 80-MByte-Platte liegen immer noch ca. 350 bis 400 Märker dazwischen.

Ich hoffe, Ihr berichtigt die oben genannten Punkte schnell, denn sonst können wirklich noch Leute glauben, was Ihr da geschrieben habt.

Markus Priller, Brühl

Zu Punkt 1: Ich glaube, daß Du mit Deinen Preisen nicht mehr ganz auf dem laufenden bist. Z.B. gibt's beim Media Markt einen 286er, 12 MHz, VGA-Karte, Farbmonitor, 40-MByte-Festplatte, 1,44-MByte Diskettenlaufwerk, Joystick und ein paar Spielen zum Preis von rund 1400 Mark (inklusive Farbe und Monitor!). Wer natürlich seinen Computer bei Dell oder gar bei IBM kauft, muß entsprechend mehr zahlen.

Zu Punkt 2: Im Prinzip nichts dran auszusetzen. Der 386SX hat zwar einen 32-Bit-Datenbus, der wird aber nur intern verwendet (für spezielle 386er Anwendungen), nach außen verhält sich ein SX wie ein 286er (16 Bit Datenbus). Zum anderen ist ein 386SX mit 16 MHz oder 20 MHz eine Spur langsamer als ein 286er mit 16 oder 20 MHz. Anders sieht's bei dem 386er DX aus. Diese gibt's mittlerweile sogar mit Taktfrequenzen von 40 oder 50 MHz.

Zu Punkt 3: Wenn Du Dir einen kompletten PC mit einer Festplatte kaufst, ist der Preisunterschied zum gleichen PC mit einer größeren Festplatte denkbar gering. Hier ein Beispiel: Der 2fach Computerversand aus Herzogenaurach bietet einen 486er/33MHz mit einer 40-MByte-Festplatte für 2888 Mark an. Der Aufpreis für das gleiche Gerät mit einer *120-MByte*-Festplatte beträgt nur 277 Mark (Stand Dezember 1991). Die 80er Platte kostet übrigens nur

177 Mark. Keine Spur also von 400 Märkern. *mh*

Origin, Sierra usw. haben es endlich erkannt: Wer heute anständig spielen will, muß mindestens eine 386er mit 33 MHz, 200 MByte Harddisk, 5 MByte Arbeitsspeicher, CD-ROM, Roland- und Adlib Karte haben! Wo kommen wir denn hin, wenn Otto Normalspieler sich nicht wenigstens jedes Jahr eine komplett neue High-End-Hardware-Ausrüstung kauft? Dann können so langsam die Spiele auch teurer werden, denn wer für die Hardware mal eben 5000 + x Mark lokkermacht, kann doch sicher auch 150 Mark für ein Spiel ausgeben!

Doch jetzt mal ernst: Legt die Softwarebranche noch Wert auf einen Spieler, zumeist einen Jugendlichen, der nicht schon in irgendeiner Chefetage sitzt und den Benz in der Garage stehen hat?

Mir scheint der Trend dahin zu gehen, daß die Spieler mit einer nicht so tollen Hardwareausrüstung immer mehr zu kurz kommen. Es wird doch wohl in der Möglichkeit der Softwarehäuser liegen, ein Spiel wie Wing Commander 2 so zu programmieren, daß es noch wenigstens auf einem "flotten 286er anständig zu spielen ist. Ich habe mir vor einigen Jahren einen 12-MHz-AT mit VGA und Soundblaster zugelegt und war der Meinung: Das ist eine ideale Spielemaschine (was durch Euch auch untermauert wurde). Doch jetzt? Jedes zweite Spiel ist entweder nur noch mit Einbußen in Geschwindigkeit und Grafikdetails etc. spielbar. Besonders die von mir früher sehr geschätzte Firma Origin tut sich mit Produktionen hervor, die man mit normaler Ausrüstung einfach nicht anständig spielen kann. Und was sagt Ihr dazu, daß die Spiele auch immer teurer werden?

Lange Rede, kurzer Sinn: Gebt solchen Machwerken *kein POWER-PLAY*-besonders-empfehlenswert-Prädikat! Ihr habt ja schon im Test von Wing Commander II darauf hingewiesen. Solche Spiele haben dieses Lob einfach nicht verdient.

Florian Mirlach, Rottenburg

Hülsbeck-CD

Wann kommt Chris Hülsbeck Vol 2 heraus, und werdet Ihr wieder einen Bericht schreiben mit Bestellkarte? Ich kann es kaum erwarten, eine zweite CD in der Hand zu halten. Enrico Knötzsch, Radebeul

Nach dem großen Erfolg seiner Erstlings-CD denkt Chris ernsthaft an eine Fortsetzung. Da das Projekt allerdings sehr viel Zeit gekostet hat, wird's wohl vor Mitte nächsten Jahres keine zweite CD geben. *mg*



Kontroverser bitte!

Mir fehlt die Kontroversität in den Meinungskästen. Wenn Ihr schon zu einem Spiel zwei Kästen abdruckt, dann laßt sie doch von zwei Redakteuren mit unterschiedlicher Meinung schreiben. Wie Ihr immer wieder betont, werden die *POWER-WERTUNGEN* in hitzigen Diskussionen festgelegt. Laßt doch auch die Leser daran teilhaben. Wenn ein Redakteur mit "mäßig" und ein anderer mit "gut" stimmt, und beide ihr Votum begründen, gibt das dem Käufer mehr Entscheidungshilfe, also zwei Mal ein schlaffes "Durchschnitt".

Christian Coehn, Taufkirchen



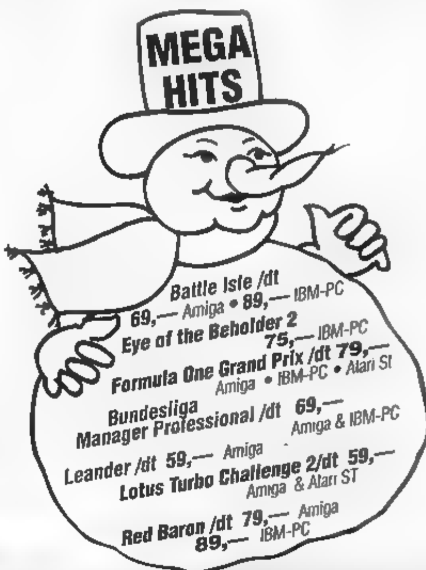
Zähne zusammenbeißen und durch: vor dem Endmonster (Sven Döring)

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2 MB-Erweiterung für Amiga • **249,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **159,—**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • **298,—**
Sound Blaster 2.0 C /MS-Chips • **69,—**

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt	* 69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilication	—	88,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	64,[redacted]
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	64,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heimdal /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—



V,mö = Vorbestellung möglich

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	* 79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer' s Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	69,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	* 39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack —	39,95	—	—	
Winzer /dt	66,95	74.95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt**



Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Tip aus der Redaktion — Conquest of the Longbow

Sierras neues Robin-Hood-Abenteuer ist wieder mit einigen kniffligen Worträtseln gewürzt. Allen, die nicht so firm in der englischen Sprache sind, wollen wir hier unter den Arm greifen und die Rätselfragen des Baumes lösen. Die komplette Lösung liefern wir Euch in der nächsten Ausgabe.

I am the outstreched finger that seize and hold the wind, wisdom flows from me in other hands, upon me are sweet dreams dreamt, my merest touch brings laughter. = FEATHER

Golden treasures I contain, guarded by hundreds and thousands, stored in a labyrinth were no man walks, yet men come often to seize my gold, by smoke I overcome and robbed, then left to build my treasure anew. = BEEHIVE

My first master has four legs, my second master has two legs, my first I serve in life, my second I serve in death, cure me and I live beyond my death. Though I am, yet soft beside, against ladies cheeks I oft reside. = FUR

Metal or bone I may be, many teeth I have and always bared, yet my bite harms no one and ladies delight in my touch. = COMB

I am a window, I am a lamp, I am clouded, I am shining, I am coloured, set in white. I fill with water and overflow. I say much, but have no words. = EYE

I am the heart that does no beat, if cut, bleed without blood. I can fly, but have no wings. I can float, but have no fins. I can sing, but have no mouth. = TREE

High born, my touch is gentle, purest white is my lace, silent, silent is my kingdom, green is the colour of my death. = SNOW

Not born but from a mothers body drawn. I hang until half of me is gone. I skeep in a cave until I grow old, then valued for my hardened gold. = CHEESE

I am two-faced but bear only one face. I have no legs but travel widely, men spill much blood over me, Kings leave their imprint upon me. I have greatest power when given away, yet lust for me keeps me locked away. = COIN *vw*



In diesem Monat lösen wir gleich zwei Sierra-Adventure. Besonders die "Police Quest 4" Spieler werden eine Hilfe sicher gut gebrauchen können. Das Abenteuer ist nicht gerade ein Musterbeispiel für einen logischen Aufbau. Wer am zweiten Spieltag etwas falsch macht, leidet darunter erst am sechsten Tag, ohne die Möglichkeit noch etwas daran zu ändern. Mit unserer Lösung sollten jetzt aber alle Probleme aus der Computerwelt geschafft worden sein.

Im nächsten Monat helfen wir dann den "Conquest of the Longbow" und "Castle of Dr. Brain"-Spielern aus allen Nöten. Als kleiner Vorgriff jetzt schon mal die Antworten auf die Fragen des Rätselbaumes als "Tip aus der Redaktion".

Wir bedanken uns ganz herzlich, daß Ihr unser Fax-Gerät nicht mehr als Tips-Briefkasten einsetzt. Die Papierkosten sind wieder gefallen. Wir sehen uns im nächsten Monat wieder. Bis dahin dürften ja dann wohl die ersten "Monkey Island 2" Lösungen eingetrudelt sein. Wir sind gespannt!

Volker



Police Quest III — The Kindred

André Heinze aus Wil in der Schweiz hat zusammen mit Sonny Bonds alle Rätsel in Sierras Polizistenabenteuer bestanden. Hier die Ergebnisse seiner Ermittlungen.

Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Sie werden ihn schon gehört haben, denn meine Kämpfe gegen das Verbrechen haben soviel Aufmerksamkeit erregt, daß sich ein bekanntes Softwarehaus veranlaßt sah, einige Computerspiele über meine Arbeit zu veröffentlichen. Lassen Sie mich ganz einfach von meinem letzten Erlebnis erzählen, vielleicht wird das ja auch einmal umgesetzt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Auszüge aus meinem Tagebuch des entsprechenden Zeitraums, ergänzt durch einige Anmerkungen, die für Sie interessant sein könnten, falls Sie meine Arbeit eines Tages am Computer nachvollziehen sollten. Also begeben wir uns in die Straßen von Lytton.

Der erste Tag:

Für heute war tödlich langweilige Routine angesagt, ich durfte wieder einmal Streife fahren. Nicht unbedingt der Traum eines Polizisten, aber Dienst ist halt Dienst

Der Tag begann schon mal nicht gut, denn auf meinem Schreibtisch fand ich eine Beschwerde über Pat Morales, eine unserer Beamtinnen. Ich beschloß, sie nach der Einsatzbesprechung zu einem klärenden Gespräch zu laden, was ich ihr im Einsatzraum vor dem Beginn der Besprechung mitteilte. Nachher trafen wir uns in meinem Büro, und ich entschied mich dafür, die Beschwerde gegen sie aufrechtzuerhalten. Anschließend besorgte ich mir meine Ausrüstung aus meinem Schrank, die Nummer ist 776, die vergesse ich so gerne. Denn ohne Schlagstock, Notizblock und Taschenlampe geht ein richtiger Polizist nie auf Streife.

Außerdem besorgte ich mir noch aus dem Vorratsschrank einige Warnfackeln und Batterien für meine Lampe. Dann besuchte ich unsere EDV-Abteilung, um mir eine Zugangsberechtigung zu unserem neuen Computersystem zu holen. Ich wurde auf den Dienstweg verwiesen und mußte mir zuerst noch die richtigen Antragsformulare aus dem Büro holen. Danach machte ich mich mit meinem neuen Spielzeug vertraut, wurde aber bald von der Zentrale unterbrochen und zu einem Einsatz geschickt. Also schnappte ich mir meinen offiziellen Wagen und machte mich auf den Weg nach Aspen Falls.

Ein kleiner Tip für jene, die noch nie einen Polizeiwagen gesteuert haben: Das Orientierungssystem sollte man immer anschalten. Schneller anhalten kann man mit der ENTER-Taste und um bei den lästigen Stopzeichen nicht anhalten zu müssen, kann man einfach die Sirene einschalten, bei "Überfahrung" ohne muß man mit Punktabzügen rechnen.

In Aspen Falls orientierte ich mich zuerst bei der besorgten Frau über die Lage und versuchte dann, den Übeltäter zu stellen.

Der erwies sich als ziemlich rabiat, aber als ich seine Kleidung untersuchte, hatte ich schnell den Weg gefunden, um ihn aus dem Wasser zu locken: Ich warf den Schlüssel ins Wasser und setzte den Bösewicht mit meinem Schlagstock außer Gefecht. Mit den Handschellen fesselte ich ihn, und bei der Kontrolluntersuchung entdeckte ich ein Messer. Ich verfrachtete ihn in mein Auto und brachte ihn ins Gefängnis, wo ich ihn wegen unerlaubten Waffenbesitzes einlieferte. Das Messer und den Führerschein übergab ich dem Wächter durch die Schublade. Natürlich betritt ein guter Cop das





Gefängnis nie mit einer Waffe, sondern legt sie draußen im Schrank ab. Natürlich darf er dann nicht vergessen, sie wieder mitzunehmen (was auch für die Handschellen gilt). Ach ja, die Codes für die Verbrecher lernen wir auf der Polizeiakademie. Sie werden sehr wahrscheinlich ihre Anleitung benutzen müssen.

Den Rest des Tages sollte ich auf der Autobahn Streife fahren. Mein erster Stopp wurde von Offizier Morales verursacht, die einmal mehr unangenehm aufgefallen war. Dabei war die Situation doch ganz offensichtlich, denn Schwangere wurden nicht eingesperrt. Nachdem dies geklärt war, drehte ich noch einige Runden auf dem Highway, in deren Verlauf ich mein Soll an auszuteilenden Strafzetteln voll erfüllen konnte. Zuletzt erwischte ich einen Fahrer, der derart alkoholisiert war, daß ich ihn zur Ausnüchterung ins Gefängnis bringen mußte. Für mich ist das Ausstellen von Strafzetteln schon reine Routine, für Sie aber vielleicht ein völlig neues Erlebnis. Daher lassen Sie mich das generelle Vorgehen beschreiben: Sobald man einen Verstoß beobachtet hat, setzt man sich hinter das entsprechende Fahrzeug und wirft einen Blick auf das Nummernschild, das man per Bordcomputer überprüfen kann. Letzteres ist besonders wichtig, ich hatte an jenem Tag beinahe ein ziviles Polizeifahrzeug angehalten, was mir sicherlich Ärger bereitet hätte.

Will man den betreffenden Wagen anhalten, schaltet man einfach die Sirene ein und hofft, daß der Fahrer reagiert. Danach läßt man sich den Führerschein des Sünders aushändigen und stellt mit Hilfe des Bordcomputers einen Strafzettel aus. Dabei ist zu beachten, daß die Uhrzeit und die Art des Verstoßes präzise eingetragen werden. Der Strafzettel wird dann ausgehändigt, auf daß es dem Fahrer eine Lehre sein möge.

Im Gefängnis machte ich mit dem Betrunkenen einen Alkoholtest, ließ ihn seine Habseligkeiten beim Offizier abgeben und buchtete ihn dann ein. Der Abend war schon recht weit fortgeschritten, dennoch stand ein Einsatz bei der Oak Tree Mall an. Der Schock war groß, als ich sah, daß Marie, meine Frau, beinahe einem Mord zum Opfer gefallen war. In ihrer Hand fand ich eine zerrissene Halskette, die sie offensichtlich dem Täter entrissen hatte. Ich begleitete sie ins Krankenhaus und verbrachte eine lange Nacht mit Wachen und Hoffen. Als feststand, daß ich nichts weiter tun konnte, begab ich mich nochmal an den Tatort. Den sensationslüsternen Reporter hätte ich zwar am liebsten verprügelt, fand aber dennoch ein paar Worte für ihn und nahm seine Visitenkarte entgegen. Danach suchte ich den Tatort erneut ab und fand im Lichtschein der Taschenlampe ein Armeeabzeichen bei der Fahrertür von Maries Wagen. Mehr war nicht zu tun, ich überließ den Rest der Arbeit den Kollegen und fuhr nach Hause.

Der zweite Tag:

Mein unruhiger Schlaf wurde am nächsten Mittag durch einen Telefonanruf beendet. Captain Tate teilte mir mit, daß ich die Aufklärung des Verbrechens an Marie übernehmen sollte. Bevor ich mich auf den Weg zur Arbeit machte, nahm ich die Musikbox aus dem Schrank; vielleicht würde sie bei Maries Genesung helfen.

Im Büro der Mordkommission stellte mich Tate meinem neuen Partner vor, bei dem es sich zu gemeinsamem Entsetzen um Offizier Morales handelte. Gleichzeitig wurde mir empfohlen, einen älteren Mordfall zu untersuchen, der Ähnlichkeit mit dem Angriff auf Marie hatte. Die entsprechenden Nummern wurden mir von Tate mitgeteilt, und ich machte mich auch gleich an den Computer und sah mir die entsprechenden Dateien an. Da ich nun schon vor der Mattscheibe saß, nahm ich mir auch das Armeeabzeichen vor. Diese Aktion wurde mit dem Aktenzeichen zu einem weiteren Fall belohnt. Ich sah alle drei Fälle durch und notierte mir die wichtigsten Details wie Ort und Zeit des Verbrechens.

Ein kleiner Exkurs zum Thema Notizen: Ein guter Polizist notiert sich auch die kleinste Information, zu diesem Zweck hat er ja sein Notizbuch. Sie als Computerspieler sollten einen Haufen Papier neben Tastatur und Maus liegen haben, um Notizen zu machen. Es kann durchaus mal nötig sein, einer Spielfigur die Anweisung zu geben, sich etwas zu notieren. Das geschieht, indem mit dem Notizbuch auf eine interessante Stelle geklickt wird. Wo das zu geschehen hat, müssen Sie selbst herausfinden — aber lieber einmal zuviel als zuwenig probieren! Ein Gespräch mit dem Kollegen ergab noch eine interessante Anregung, vielleicht könnte man die Hilfe der Presse in Anspruch nehmen. Also rief ich den Reporter an, der mir letzte Nacht seine Karte gegeben hatte. Er versprach, einen entsprechenden Aufruf in die Zeitung zu setzen. Da mir für weitere Nachforschungen verständlicherweise die Nerven fehlten, verbuchte ich die Kette und das Abzeichen als Beweisstücke im Fall Marie und machte mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort besorgte ich mir Blumen für Marie und fragte am Empfang nach der Zimmernummer. In ihrem Zimmer gab ich ihr die Blumen und die Musikbox und einen Abschiedskuß. Ich bildete es mir wohl nur ein, aber ich glaubte eine Reaktion bemerkt zu haben.

Der dritte Tag:

Der Tag begann sehr vielversprechend: Eine Zeugin hatte sich auf den Zeitungsaufruf hin gemeldet. Ich fuhr zur angegebenen Stelle, um sie aufs Revier zu holen, was mir erst mit etwas Überredungskünsten und der Hilfe der Handschellen



gelang — die Verwendung der Handschellen war allerdings etwas ungewöhnlich!

Auf dem Revier besorgte ich der Dame erst einmal eine kleine Stärkung (der Kollege möge mir den Mundraub verzeihen!), danach starteten wir eine kleine Sitzung am Computer. Mit Hilfe des Phantomzeichnungsprogramms gelang es mir, ein Bild des Verdächtigen zu erstellen und seine Daten abzurufen. Zwar nur ein kleiner Erfolg — aber immerhin eine Spur. Ich brachte die Zeugin wieder zurück in ihr "Heim". Immerhin mußte ich ja noch die Handschellen holen. Auf dem Rückweg bestand Offizier Morales auf einem Zwischenstopp an der Oak Tree Mall. Ich war ja von meinen früheren Partnern schon einiges gewohnt, aber ihr auffälliges Verhalten gab mir doch zu denken und ich beschloß, sie im Auge zu behalten. Ich beendete den Tag, um in Ruhe über die bisherigen Ergebnisse nachdenken zu können, aber bisher fehlten mir irgendwie noch die Geistesblitze.

Der vierte Tag:

Endlich etwas Ablenkung. Ruiz, den ich neulich auf dem Highway angehalten hatte, hatte tatsächlich Beschwerde gegen mich eingelegt, und so mußte ich heute vor Gericht erscheinen. Auf dem Weg dorthin ging ich noch kurz bei unserem Obertechniker vorbei und organisierte mir einen Peilsender. Ich wußte zwar noch nicht genau, für was ich ihn verwenden wollte, aber bei der Unzuverlässigkeit meiner Kollegen sollte man bei der Gelegenheit zugreifen. Die Gerichtsverhandlung war kein großes Problem, da ich die Eichkarte des ehemaligen Streifenwagens als Beweismittel vorlegen konnte und die Uhrzeit auf dem Strafzettel richtig vermerkt hatte.

Auf der Rückfahrt bestand Morales wieder auf einem Zwischenstopp, ließ jedoch ihre Handtasche im Auto liegen. Ich nutzte die Gelegenheit, von ihrem Schlüssel ein Duplikat anfertigen zu lassen. Kaum hatten wir den Motor angelassen, wurden wir schon zu einem Mordfall gerufen.

Nachdem Morales einige Fotos gemacht hatte, untersuchte ich die Leiche genauer, wobei ich die Ausrüstung aus dem Koffer im Kofferraum benutzte. In der Tasche der Leiche fand ich den Führerschein; als ich das T-Shirt zurückschob, sah ich neben Stichwunden auch ein Pentagramm, das in die Leiche eingeritzt worden war. Zwei notizwürdige Funde. Mit den Zahnstochern konnte ich Haut- und Blutreste unter den Fingernägeln als Beweismaterial sichern. Bei der Erkundung der näheren Umgebung fand ich am Schrottwagen frische Lackspuren, von denen ich mit dem Spachtel eine Probe nahm. Nachdem alles Nötige getan und das Material im Kofferraum verstaut war, ging es zurück zum Revier, wo ich eine neue Datei über den soeben entdeckten Mord anlegte und danach das Beweismaterial unter der neuen Fallnummer verbuchte. Gemäß der Nachricht auf meinem Schreibtisch besuchte ich anschließend Marie. Immerhin hatte sich etwas getan, denn diesmal hing der Behandlungsplan am Bett. Als ich ihn las und die dort eingetragene Dosierung der Infusion mit dem eingestellten Wert verglich, bekam ich einen Schock: Die Geräte waren falsch eingestellt. Über die Notruftaste rief ich Hilfe herbei, die gerade noch rechtzeitig kam. Ich konnte nur hoffen, daß die Überdosis nicht zu sehr geschadet hatte.

Der fünfte Tag:

Die Nacht über plagten mich Alpträume, in denen Pentagramme eine wichtige Rolle spielten. Dies konnte nicht nur am Anblick von Dents Leiche liegen, irgendwie mußte mehr dahinterstecken. Also machte ich mich daran, eine fixe Idee, die sich in meinem Kopf festgesetzt hatte, zu überprüfen. Als ich den Computer einschaltete, sah ich, daß die Analyse des Beweismaterials neue Anhaltspunkte im Fall Dent er-



geben hatte. Also unterbrach ich die Arbeit und gab der Zentrale die Anweisungen, nach einem entsprechenden Auto zu fahnden. Danach machte ich mich an die Überprüfung meiner Theorie und zeichnete auf dem Computer die Orte aller bisher begangenen Verbrechen ein. Als ich daranging, die Punkte zu verbinden, erschien es mir, als würde ich ein unvollständiges Pentagramm zeichnen. Ich schätzte ab, wo der fünfte Punkt liegen mußte und plötzlich machte es "Klick", und ich wußte, wo ich weiterkommen würde (die Punkte konnte man nur sehr ungenau annehmen, aber ungefähr sollte es stimmen).

Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg, meine Theorie zu überprüfen. Eigentlich wollte ich ja bei unserem Psychologen nachfragen, ob es möglich war, daß ein Serienmörder nach einem solchen Plan vorging. Leider war er nicht da, dafür lag jedoch die Personalakte von Offizier Morales herum, und ich konnte mir einen Blick nicht verkneifen. Irgendwie erschien mir die Frau immer seltsamer, aber ich ließ mir auf der Fahrt zu diesem Ort, den ich als nächsten Tatort verdächtigte, nichts anmerken.

Glück oder Zufall? Vor der Kneipe stand ein Fahrzeug, das sehr verdächtig aussah. Ich nahm eine Lackprobe und klemmte das Peilgerät unter den Wagen, dann betrat ich die Bar. Dort konnte ich zunächst kein bekanntes Gesicht ausmachen. Nach kurzer Zeit betrat Rocklin die Kneipe. Als ich mich näherte, ergriff er die Flucht Mittels des Peilsenders konnten wir ihn gut verfolgen, und dank seiner schlechten Fahrweise hatten wir ihn bald gestellt. Oder besser gesagt, Rocklin stellte sich selbst — nämlich mitsamt seinem Wagen auf den Kopf.

An der Unfallstelle legte ich zunächst einige Warnfackeln aus und nahm mir den Unfallwagen vor. Mit Hilfe des Zündschlüssels öffnete ich den Kofferraum, wo ich fünf Päckchen Kokain fand. Als ich sie an mich nehmen wollte, wurde ich von einem Kollegen angesprochen und Morales übernahm die Sicherstellung der Drogen. Später im Revier nutzte ich Morales Abwesenheit dazu, mit dem Nachschlüssel ihren Schreibtisch zu öffnen, wo ich die Kombination eines Schrankes fand. Vielleicht gab es ja morgen eine Gelegenheit, dort die Gründe für ihr Verhalten zu finden. Morgen würde ja der Damenumkleideraum leer sein. Nachdem ich die Farbprobe verbucht hatte, machte ich mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort konnte ich außer einem zärtlichen Kuß für Marie nichts tun.

Der sechste und letzte Tag:

Meine erste Tat heute bestand darin, bei Captain Tate Rückendeckung für meine Untersuchungen in Sachen Morales einzuholen. Wie ich am Computer feststellte, hatte Morales nur vier der fünf Drogenpäckchen verbucht. Allerdings war es nichts mit dem ungestörten Betreten der Damenumkleideräume, denn unser fleißiger Hausmeister war gerade dort zugange. Nachdem ich in der Herrentoilette für eine kleine Überschwemmung gesorgt und dem Parkettkosmetiker so ein neues Betätigungsfeld geschaffen hatte, konnte ich mir nun Morales' Schrank vornehmen, die Nummer ist 386. Dort fand ich natürlich auch das fehlende Päckchen, was notiert wurde. Anschließend benachrichtigte ich Tate über meine Funde und machte mich auf den Weg zum Gerichtsmediziner.

Ich hasse makabre Scherze von Leon und fiel doch wieder einem zum Opfer, als ich mir die Schildchen seiner "Gäste" ansah. Immerhin brachte er mich auf eine heiße Spur, denn von ihm erhielt ich die Adresse von Rocklins Wohnung und einen Zeitungsausschnitt, der mir einen Schauer über den Rücken jagte, sowie einen Umschlag mit den Habseligkeiten des Verblichenen. Allerdings war nicht alles sein Eigentum: Ich fand auch ein Medaillon, das Marie gehörte. Ich brachte

es ihr sofort, und das Medaillon schien Wunder zu wirken. Leider konnte ich nicht lange bleiben, denn ich wollte Rocklins Bude noch genauer untersuchen

Auf dem Weg dorthin wurden wir zur Unterstützung bei einem Hausbrand gerufen, und es zeigte sich, wie heiß unsere Spur war: Das Haus, das da in Flammen stand, war Rocklins'. Nachdem der Chef der Feuerwehr mir sein OK gegeben hatte, durchsuchte ich das Haus, um wenigstens noch einige Beweise zu retten. Im Hinterzimmer fand ich einen Kultraum, in dem ich Blut- und Haarreste eines Opfers sichern konnte. Im Wohnzimmer fand ich ein Bild, das alles erklärte und den letzten Hinweis lieferte, nämlich eine weitere Adresse.

Ich möchte dem Leser nicht verraten, wer auf dem Bild war — das soll für Sie eine ebensolche Überraschung sein, wie es für mich war.

Bevor ich mich auf den Weg zu besagter Adresse machte, holte ich noch einige Informationen über den Bewohner ein. Dabei half mir der Armeeoffizier in der Oak Tree Mall, der nach Vorlage meines Dienstausweises und des Fotos eine Personalakte herausrückte. Diese ließ ich auf dem Revier von Psychologen begutachten und mir einige wohlgemeinte Warnungen mit auf den Weg geben.

Der erste Besuch des verdächtigen Hauses war erfolglos, ohne Durchsuchungsbefehl war hier wohl nicht viel zu erreichen. Also fuhr ich zum Gericht und besorgte mir mit Hilfe des Bildes und des Zeitungsausschnittes das gewünschte Dokument. Leider beeindruckte es die Bewohner des Hauses absolut nicht, also mußten stärkere Geschütze aufgefahren werden. Die Unterstützung wurde jedoch nur bei lückenlosen Beweisen gewährt, und so fuhr ich aufs Revier und verbuchte alles, was ich noch an Beweismaterial im Inventar hatte. Nach einem erneuten Gespräch mit der Richterin konnte der Showdown endlich beginnen.

Die nächsten Minuten erschienen mir einmal wie Sekunden, dann wieder wie endlose Stunden: Mit gezogener Waffe gab ich dem Räumpanzer den Angriffsbefehl und betrat das Haus durch die geborstene Tür. Fast sofort wurde ich unter Beschuß genommen, konnte den Angreifer jedoch ausschalten. Ein zweiter Bewohner ergab sich ohne Gegenwehr und wurde festgenommen. Beim Durchsuchen des Raumes fand ich unter dem Sofa eine Fernbedienung, mit der ich schließlich eine Geheimtür zum Drogenlabor öffnen konnte. Ich war gerade dabei, das offensichtlich leere Labor zu verlassen, als ich aus den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnahm und reflexartig den dritten Angreifer ausschaltete. Und nun gab es noch einmal eine Überraschung!

Aber die verrate ich Ihnen auch nicht, ich verrate Ihnen nur noch eins: wie Sie als Computer-Cop Ihre Waffe ziehen: Sie wählen die Pistole aus dem Inventar und klicken damit auf die Spielfigur. Alles klar? Dann sehen wir uns vielleicht irgendwann in Lytton — ich hoffe, Sie werden so gut sein, wie ich es war... *vw*

Gateway to the Savage Frontier

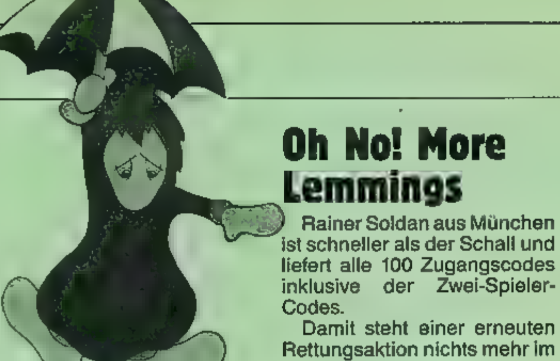
Erleichterung für alle Rollenspieler bringt Sascha Hülsen aus Ratingen.

In Kämpfen im Automodus (Quick) hat man den Kampf sofort gewonnen und verliert keine Hitpoints, wenn man die Tasten "Alt-X" gleichzeitig drückt. Nicht ganz fair, aber wirksam.

Spinndizzy Worlds

Für alle, die mit den einprogrammierten Welten nicht zufrieden sind, hat Klaus Vill aus Biberbach eine frohe Botschaft.

Am Anfang erst mal wie gewohnt einen Cluster (Easy oder Hard) anwählen, aber noch nicht starten. SHIFT und E gleichzeitig drücken, SHIFT loslassen und "DIT" eingeben. Als nächstes erscheint eine Botschaft auf dem Bildschirm, die man mit "Z" bestätigt. Ein Druck auf den Feuerknopf befördert einen zum Ausgangspunkt zurück. Wer jetzt wie gewohnt startet, wird sehen, daß er (außer seinem Kreisel) nichts sieht. Die Hintergrundgrafik ist verschwunden und der programminterne Level-Editor aktiv. Drücken der HELP-Taste zaubert eine Kurzanleitung herbei. Viel Spaß beim Weltenbasteln.



Oh No! More Lemmings

Rainer Soldan aus München ist schneller als der Schall und liefert alle 100 Zugangscodes inklusive der Zwei-Spieler-Codes.

Damit steht einer erneuten Rettungsaktion nichts mehr im Weg.

	TAME	CRASY	WILD
LEVEL 1	----------	TFLCAHVFBD	CGHQUDIJCF
LEVEL 2	IHRTDNCCAD	FLCIHTTGBK	KIQWLKCKCH
LEVEL 3	LRTDLCADAO	LCALVTFHBJ	LPUEOCCLCN
LEVEL 4	RTDLCILEAH	CKLTTFLIBS	QULKCOMMCP
LEVEL 5	TDLCCHVFAS	CCHRUFLJBG	UEMCAHWNCO
LEVEL 6	DLCIHVTGAJ	IHSUVLCKBO	LICKIVUOCM
LEVEL 7	LCALVTDHAG	LSUFLCCLBN	OCALWUDPCF
LEVEL 8	CILVTDLIAP	SUFLCILMBE	CILWUDOQCO
LEVEL 9	CAHRUDLJAR	WOJCEIVNBK	CAHRTGMBDP
LEVEL 10	IHRUDLCKAK	GLCIHVUOBG	KHRTFMCCDJ
LEVEL 11	LRUDLCCLAJ	NCAMUUFPBE	LPVNICADDI
LEVEL 12	RUDLCILMAQ	BKMTUNLQBD	PTFMCKMEDO
LEVEL 13	UDLCAHVNAJ	CAIPTEMPCL	VNICAITFDL
LEVEL 14	DLCIHVUOAS	MISVLKCCCS	NICMIWVGDL
LEVEL 15	LCALVUDPAP	LPTEMCCDCS	KCAMUVNHDE
LEVEL 16	CELVUDLQAI	PVMICKMECS	CIMVTNKIDM
LEVEL 17	CAHRTFLBBL	TDMCAHWFCE	CCHSUGMJDL
LEVEL 18	IHRTFLCCBE	DOCKIUTGCQ	IHRLGMCKDR
LEVEL 19	LRTFLCADBR	ICCLWVLHCS	LOUNICALDQ
LEVEL 20	RTFLCILEBK	CKMUVLIICK	SWNICOMMDE

	WICKED	HAVOC	2 PLAYER
LEVEL 1	UFOCAHWNDS	GGHPTGLBFI	----------
LEVEL 2	GOCIHTUODJ	KIQTFLGCFO	KHQTEIJCKR
LEVEL 3	MCALVUGPDG	LPTGLGADFI	LPTDIJADKK
LEVEL 4	CKLVUFMQDO	RTFNGILEFE	PTDIJILEKD
LEVEL 5	GCISTLHBEI	TGNGCHVFFQ	TDIJAHTFKM
LEVEL 6	KHRTELGCEM	FNGIHVTGFG	DIJIHTTGKF
LEVEL 7	MPTDHGADER	NGALWTGHFF	IJALTTDHKS
LEVEL 8	PVLJGOMEEM	GILTTOJIFP	JILTTDIIKL
LEVEL 9	VLHGCHVFEQ	GCHSUGLJFQ	JAHPUDIJKN
LEVEL 10	ELGIHTTGEQ	IHSUFLGKFG	IHPUDIJKKG
LEVEL 11	NGCLUTEHES	MRWFSFALFS	----------
LEVEL 12	GKMVVMKIER	SUGLGILMFN	----------
LEVEL 13	GEHPUELJEM	UGLGAHWNFG	----------
LEVEL 14	OHQUELGKEI	FLGMHUUOFQ	----------
LEVEL 15	MPUDLGCLEQ	LGCLVUGPFN	----------
LEVEL 16	QWLHGKMMEQ	GILTUNJQFH	----------
LEVEL 17	UMHGGITNEL	GCHPTEMBGE	----------
LEVEL 18	DLGIHUUOEJ	OHPTEOGCGD	----------
LEVEL 19	HGEMTWMPER	MQTDMGCDGL	----------
LEVEL 20	GILUWMJOEI	STDMGILEGD	----------

Charly (Amiga)

Von Manuel Siesmayer aus Berlin stammen alle 100 Levelcodes für Charly. Dann mal los!

Levelcodes.

01) ——	21) LEAP	41) FREE	61) FAST	81) DEAL
02) ROOM	22) WORK	42) BANK	62) SOUL	82) FEED
03) CLAW	23) GLAS	43) BABY	63) ARMS	83) SPIN
04) NEST	24) LOOP	44) STAR	64) SOLE	84) GEAR
05) WORD	25) DARK	45) HINT	65) AREA	85) HOUR
06) FISH	26) ATOM	46) CHAT	66) CHIP	86) CAKE
07) AUNT	27) TALK	47) FOUL	67) ARMY	87) NAIL
08) RUSH	28) COAT	48) CALL	68) CITY	88) CURE
09) TUBE	29) LOAD	49) LINE	69) KING	89) WOOD
10) RICH	30) LIFE	50) BEER	70) RAIN	90) SIGN
11) HAIR	31) PICK	51) NEWS	71) HEAD	91) LOST
12) SPOT	32) POST	52) TIME	72) IRON	92) BILL
13) NAME	33) RING	53) STUN	73) FACE	93) BONE
14) EDGE	34) GREY	54) TUNE	74) WEST	94) WAVE
15) DEEP	35) BEST	55) WALK	75) KICK	95) STOP
16) CASH	36) DEAD	56) WAIT	76) MAIN	96) MIND
17) SALT	37) KNOB	57) EVEN	77) PARK	97) GAME
18) PACT	38) TASK	58) SHIP	78) HILL	98) PEAK
19) FIRE	39) BOSS	59) MEAT	79) GOLD	99) GOOD
20) STAG	40) LAND	60) AUTO	80) PULL	100) IDEA

Might & Magic III: Isles of Terra

Boris Laederach aus Ittigen in der Schweiz hat den dritten Teil der "Might & Magic" Rollenspielreihe schon gelöst.

1. Wahl der Charaktere:

Eine ausgewogene Gruppe besteht aus vier Kämpfern und zwei Zauberern. Meine Gruppe ist folgendermaßen aufgebaut: Paladin, Knight, Ninja, Archer, Priest, Mage. Von Vorteil ist es, mindestens zwei Charaktere jeder Zaubererklasse in der Party zu haben (Mage-/Priestspells). Dafür eignen sich eben Paladine und Archer ausgezeichnet; die reinen Hacker verfügen später über mehr Attacken, aber bis zum Superhelden der siebzigsten Stufe ist es ein weiter Weg. Ebenfalls unentbehrlich ist ein Langfinger (Robber oder Ninja), sonst könnt Ihr die schönen Truhen nicht gefahrlos öffnen.

2. Erste Schritte auf den Inseln Terras:

Zum Anfang ist das Spiel etwas schwer. OK, ich geb's ja zu, aber mit viel Geduld und etwas Glück kommt man bald zu ansehnlichen Erfolgen.

Zuallererst sollte man die Monster in der Stadt aus dem Wege räumen. Ins Dungeon kann man sich wagen, das ist fürs erste nämlich nicht allzu gefährlich (bis auf den Rat Overlord).

Nach einigen Leveln darf man sich ruhig auf die Straße begeben, die Goblins sind noch relativ harmlos. Immer speichern, da ein toter Charakter nicht mehr viel nützt. Nach einigen Wegbegegnungen sollte man Level 8 oder 9 erreicht haben. Jetzt ist es Zeit, den Rat Overlord zu Kleingemüse zu verarbeiten.

Nach der Befreiung der Stadt kriegt man erst mal einen Schub Erfahrungspunkte. Befördern lassen und raus aus Fountain Head.

Das Abenteuer kann beginnen.

3. Sightseeing auf Terra:

Es folgt nun eine Liste der Orte, die man besuchen kann (oder könnte, wenn man den richtigen Schlüssel bei sich hat...). Die Einteilung erfolgt nach Gefährlichkeitsstufen, die ruhigen Orte also zuerst und die happigen Dungeons zuletzt:

— Temple of Moo (A1): Gute Aufwärmübung. Den Cleric vorerst in Ruhe lassen und später zurückkommen, wenn man über wirksame magische Fernwaffen verfügt (Feuerbälle oder Blitze). Keine zur Lösung wichtigen Schätze vorhanden, aber für Neulinge recht brauchbare Gegenstände.

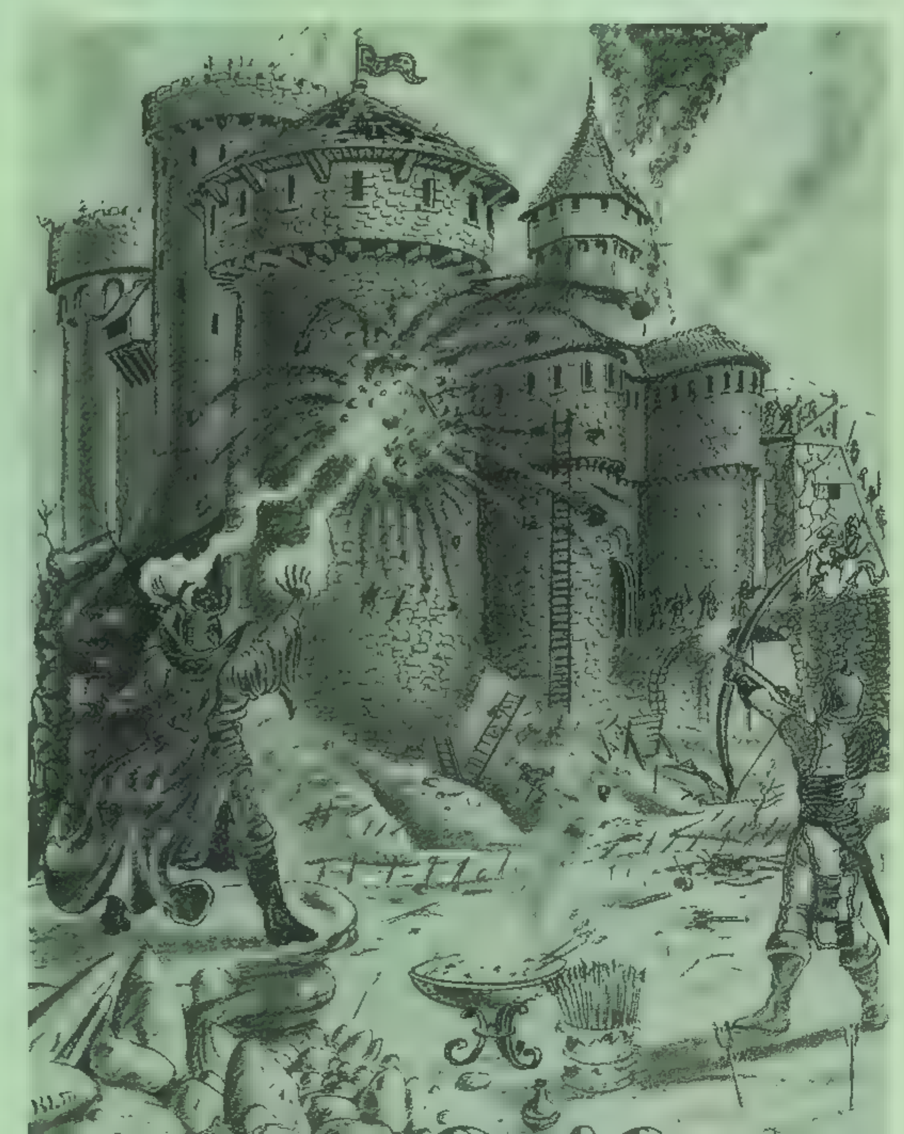
— Zyklop Cavern (B1): Achtung! Nur den ersten Teil des Dungeons ausnehmen. Die Zone nach der Klingenwand wird von einäugigen Gesellen bevölkert und ist wohl noch zu gefährlich (ca. Level 15-20 nötig). Im vorderen Teil der Höhle kann man aber gute Erfahrungspunkte abholen.

— Arachnoid Cavern (B4): Der ideale Urlaubsort für Kammerjäger. Die Spinnen und Dino Beetles dürften nicht allzu gefährlich sein (Level 10 vorausgesetzt). Helden mit höherem Level dürfen sich auch an die giftigen Würmchen wagen, die hinter den Geheimtüren herumwuseln. Lord Magic und Lord Prayer unbedingt besuchen. Priester und Zauberer sollten die Angebote annehmen, denn die Skills garantieren mehr Spellpoints (gilt besonders für Zweitklaßzauberer wie Archer und Paladine). Die Magic Number lautet 20301. Bruder Zeta befindet sich außerdem hier.

— Stronghold Slithering Cult (B2): Auf geht's zur Schlangenjagd! Die Cobra Fields sind harmlos, die "Armleuchter" dagegen lästig, da sie dauernd Feuerbälle abschießen. Knöpft Euch diese Creeping Candles als erstes vor.

Die Schätze sind recht gut, auch befindet sich hier eine besondere Bar, wo man gegen die von den Brüdern ausgelieferten Quatloo Coins die Skills Endurance, Strength und Accuracy verbessern kann. Das Paßwort lautet Epsilon (wer das griechische Alphabet etwas kennt, konnte es ja auch erraten...). Empfohlener Level für diese Schlangengrube: 12 aufwärts. Zuletzt der Code für das Kraftfeld: JVC.

— Baywatch (B2): In dieser schönen Stadt begegnet man zwar nicht David Hasselhoff, doch gibt's ein schönes (Wasser-) Leichenmeeting; die Knochenbrüder und Zombies dürfte man relativ schnell wieder zur Ruhe gebettet haben. Zuerst den Weg zum Tempel freimachen (erster Ausgang rechts nach Betreten der Stadt). Das Dungeon hält einige Überraschungen bereit (die "Insane-Portraits" der Helden sind doch wirklich "putzig", gell?); unter anderem findet man Bruder Gamma. In den Gruben der Stadt sind Schätze versteckt.



— Dark Warrior Keep (B12): Zum Betreten wird ein Schlüssel benötigt (gelber Key, soweit ich mich noch erinnere). Auch sollte man hier vorsichtig sein mit dem Vordringen in die Höhle (ab Level 20). Die Schatztruhen nicht unbedingt sofort aufmachen, denn mit niedrigem Thievery-Level explodieren die Truhen und die Schätze sind verloren. Die Jousters (Ritter auf Pferd) unbedingt in Ruhe lassen. Sie und ihr Oberhaupt (Top Jouster) sind erst mit dem Spell Implosion kleinzukriegen.

— Wildabar (B4): Diese Stadt ist recht ungefährlich. Im Dungeon unbedingt den Spell Levitate anwenden, denn es gibt recht viele Falltüren, bei denen kräftig Hitpoints abgezogen werden. Wieder befindet sich einer der sechs Brüder in den Höhlen. Nebst guten Schätzen sollte man aus den Fässern trinken, da hiermit einige Attribute verbessert werden.

— Swamp Town (E2): Entweder per Portal oder mit dem Schiff des Seefahrers von Knights Point zu erreichen. Alle Wände aufschlagen und die Ninjas auseinandernehmen, denn so spart man die Kosten im Tempel, wenn man die Charaktere uncursen muß. Die Höhlen der Stadt sind etwas gefährlich, hier werden aber wichtige Tips vergeben.

— Halls of Insanity (A3): Die ersten Drachen tauchen auf. Achtet auf die Mystic Clouds, da sie alle Spellpoints auf einmal abziehen können. Gegen die Evil Eyes steht Ihr dann "nackt" da. Mein Tip: In einiger Entfernung den Spell Dragon Breath casten, solange es noch geht. Die Evil Eyes sind dann zumindest geschwächt und nicht mehr so schwer zu besiegen. Wertvolle Schätze warten hier auf Abnehmer, man muß allerdings schon über ein entsprechendes Polster an Hitpoints verfügen (Level 25), sonst sieht es nicht gut aus. Die Lösungen zu den von den Sphinxen gestellten Rätseln: Blink und Tears. Einige Felder vor den Truhen direkt heranteleportieren, sonst findet Ihr Euch am Ausgang wieder.

— Gargoyle Shrine (B3): Ab Level 25. Nach dem Abmetzeln

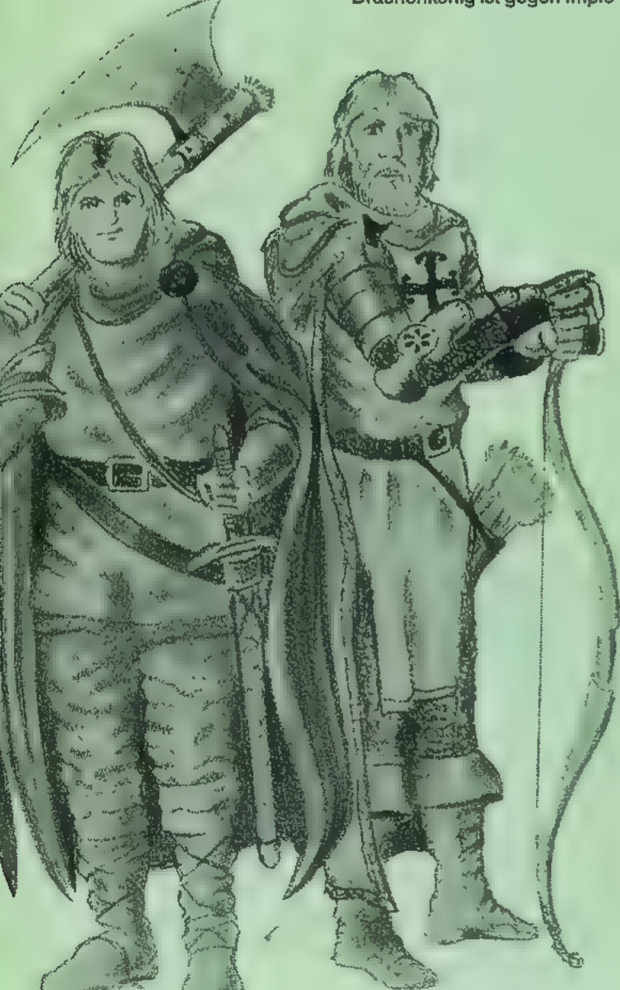


der Tempelbesatzung kommt man zu den Köpfen. Die Drehkombination ist nicht ganz leicht herauszufinden, aber wer Terra etwas kennt, wird sie schon entdecken....Das zweite Rätsel ist etwas unlogisch, daher hier die Lösung: Weeds. Dann bleibt nur noch der Trunk, der Euch ein Stück weiter die Karriereleiter heraufschiebt. Zuletzt zum Kopf zurückkehren.

— Magic Cavern (E4): Wenn Euch die Spells zu teuer erscheinen, empfiehlt sich ein kleiner Besuch in dieser Höhle Ab dem 20. Level finden sparsame Helden eine gute Quelle für die höheren (und teureren) Spells. Die Monster sind allerdings gefährlich: auf jeden Fall die Sorcerers unter Beschuß nehmen, da sie recht wirksame Offensivspells auf Euch casten. Auch hier alle Wände sorgfältig nach Geheimtüren absuchen. Die Magic Cavern erreicht Ihr über den Brunnen an der Westküste des Quadranten A4.

— Terror Tomb (E2): Nur mit Terror Black Key zu betreten. Die ersten zwei "Reihen" sollten zu bewältigen sein, aber Ihr solltet Euch noch von der Gruft des Vampirkönigs fernhalten (diese erst mit Level 50 betreten; das restliche Dungeon wird an Level 35 empfohlen).

— Dragon Cavern (E1): Hier residieren die größeren Exemplare der Feuerspeier. Die größten Geldhaufen sind überall in den Höhlen verteilt, doch sie werden von Green Dragons bewacht, die von einem äußerst unangenehmen Odem Gebrauch machen. Kleiner Trick: Auf dem Kontinent über der Höhle gibt es eine Statue, die gegen entsprechendes Kleingeld mehr Hitpoints verleiht. In den Tiefen der Drachenhöhlen hält der Drachenkönig sein Mittagsschläfchen. Ab Level 50 dürfen erste Störversuche unternommen werden. Empfohlen wird der Spell Heroism, kombiniert mit Holy Bonus (der Drachenkönig ist gegen Implo-





sion recht unempfindlich, jedoch nicht "hieb- und stichfest).

— Cursed Cold Cavern (D1): Lustiges Örtchen. Nebst Hexen stehen auch einige Kochtöpfe rum, ein Griff kann da nicht schaden, es sind z.T. wichtige Gegenstände in den Kesseln gelandet (wie die da wohl hinkamen?...guten Appetit!). Auch die Schätze dürften recht brauchbar sein. Ein wichtiger Schlüssel wartet auf seinen Abnehmer.

— Blistering Heights (D2): Erreichbar mit dem Spell Town Portal. Die herumlungernden Echsen und Minidrachen stellen keine Hindernisse dar. Alle Truhen aufmachen, dann ins Dungeon unter der Stadt. Hoffentlich habt Ihr einen guten Spellcaster bei Euch, denn die Firestalkers erweisen sich als widerstandsfähig. Die Belohnung für Eure Mühe fällt entsprechend aus.... Es werden auch Attribute mächtig verbessert.

— Maze from Hell (F3): Hmmm... nichts für Anfänger, auch nicht für Fortgeschrittene, aber wer so um Level 65 steht, kann mal reingucken. Es lohnt sich allemal, allerdings muß man öfters den Spell Divine Intervention anwenden, um die versteinerten und erschlagenen Recken zu rehabilitieren. Im Maze of Hell steht auch ein wichtiger Brunnen: wer aus ihm trinkt, wird zum Ultimate Adventurer (und darf auch die letzte Sektion der Pyramide betreten). Etwas speziell sind die Pyramiden. Um sie zu betreten, wird die Golden Light Card von der Insel Mount Keystone benötigt; sie öffnet den Zugang zu allen anderen Pyramiden. In allen Pyramiden werden ungeheuer wichtige Tips gegeben und — was noch wichtiger ist — die heißbegehrten Power Orbs liegen praktisch unbewacht herum (nun, so ganz unbewacht nicht, aber für Helden der fünfzigsten Stufe macht das doch keinen Unterschied mehr...). Wer viele Erfahrungspunkte scheffeln möchte, verteilt die Orbs an verschiedene Könige, etwa im Verhältnis 2:1 für den König, dem man schließlich die Macht über Terra übergeben möchte. Aber Achtung: Wenn ein König 11 Orbs in seinem Besitz hat, sind die zwei anderen Schlösser zerstört, mit allen Folgen (z.B. keine Prämien für alte Artefakte mehr).

Die Orbs gibt's in folgenden Dungeons: Stronghold Slithering Cult (2), Halls of Insanity (2), Gargoyle Shrine (2), Dragon Cavern (4), Terror Tomb (4) und Maze of Hell (4). In den Pyramiden liegen weitere acht bereit

In den Seitengängen der Pyramiden liegen oft hitzeabstrahlende Kristallhaufen. Auf keinen Fall anfassen, denn die Dinger lassen Euch vorzeitig altern!

Paßwort zu der Sunken Island: Youth. Die Insel befindet sich gerade östlich von Baywatch. Auf der Nordspitze der Insel steht ein geheimnisvoller Brunnen, der vorzeitig gealterte Helden wieder auf Trab bringt (eine Ausnahme bilden die durch Strahlen verursachten Schäden).

Codes zu der Ship Initiation Sequence: 231 und 645.

Codes für die verschiedenen Pyramiden: Alpha, Warp, Creators, Primary.

"Hinter Schloß und Riegel":

Wer kennt dieses Problem nicht? Die Rätsel in den Castles sind manchmal recht knifflig. Hier die Lösungen:

— Castle Whiteshield: Jobarry, Smello

— Castle Dragontooth: 11, 20000

— Castle Bloodreign: Ogre, Nortic

— Castle Greywind: Circle

— Castle Blackwind: Ten

Zu den Wortspielen und sonstigen Rätseln eine kleine Liste der Lösungen (keine bestimmte Reihenfolge):

Mirror, Darkness, Icicle, Secret, Chain, Chair, Echo, Tomorrow. Die Teleporterspiegel sind nicht zu gebrauchen, wenn man die Namen der Ziele nicht kennt. Die Namen der Städte sind an manchen Wänden angeschrieben, die Kontinente erreicht man mit Earth, Water, Air and Fire. Das Wort für Fountain Head ist Home.

4. Waffen, Rüstungen und andere Items:

Es hat meiner Meinung nach keinen Sinn, eine komplette Itemliste aufzustellen. Die meisten Gegenstände, z.B. Waffen, unterscheiden sich nur in ihrer Stärke, die wiederum von der Qualität des Materials abhängen, aus dem sie gefertigt wurden.

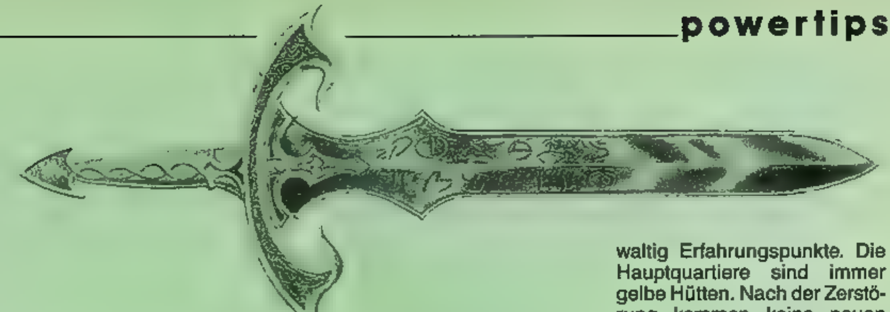
Bei den Materialien herrscht in etwa folgende Reihenfolge: Wooden, Leather, Brass, Iron, Bronze, Silver, Gold, Steel, Platinum.

Bei den Edelsteinen (grundsätzlich besser als Metall) läuft die Abstufung folgendermaßen:

Crystal, Ebony, Amber, Quartz, Rubin, Smaragd, Saphire, Obsidian, Emerald, Diamond. Ein Gold Cameo addiert 14 Punkte zum Rüstungsschutz. Derselbe Gegenstand aus Obsidian addiert aber 20 Punkte zur AC. Kapiert?

Bei den Waffen ist die Obsidian Bardiche die beste (bis zu





70 Punkte Schaden pro Schlag ... ein Held mit Level 70 hat ca. 15 Attacken...).

Besondere Optionen bei den Waffen:

— Scorching: Schützt gegen Feuer
— Cryo : Schützt gegen Kälte
— Poison : Schützt gegen Gift
— Kinetic : " Elektrizität

Weiterhin sind in den Items oft Spells gespeichert (z.B. Whistle of Fiery Flails).

Ein Held kann ruhig mehrere Anhänger tragen, wenn sie nicht gleich heißen (z.B. Gold Cameo + Silver Scarab + Obsidian Amulet, aber nicht ein Gold und ein Silver Cameo). Wer die verschiedenen Anhänger geschickt kombiniert, kann einen Rüstungsschutz von über 120 Punkten (!!!) erreichen. Auch für Mages liegt ein AC von 80 durchaus drin.

Es empfiehlt sich weiterhin, jeden Kämpfer mit einer zweihändigen Waffe auszurüsten, da diese mehr Schaden anrichten. Gegen gefährliche Gegner (Minotauren und andere Viecher) hilft auch kein hoher AC mehr; das Überleben hängt später davon ab, wie schnell man das Monster terminiert, bevor sie einem mit speziellen Skills auf die Pelle rücken (Versteinern, Eradicaten usw.).

Noch ein kleines Wort zum Kampf überhaupt: Super Shelter ist eine ausgezeichnete Methode, um eine Zwischenpause einzulegen. Es hat keinen Sinn, alle Monster auf einmal zu töten. Teilt die Horden in kleine Gruppen ein, damit Ihr dann für die Endgegner der Dungeons noch möglichst viele Spellpoints übrig habt. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich gegen die Lich-Paare in Terror. Tomb, gegen den Dragon Lord mit seinen Kindern (in den Tunnel zurück und ausruhen) wie auch gegen die Jousters in der Dark Warrior Keep.

5. Wie werde ich ein Superheld?

Das größte Problem bei Isles of Terra sind vorrangig die Monster; zu den Rätseln findet man früher oder später die Lösung heraus, es gibt praktisch keine Sackgassen, da man immer in ein früheres Dungeon zurückkehren kann, wo die Endgegner und neue Gegenstände warten. Die Lösung des Spiels beruht auf der Kombination weitverstreuter Informationen. Kommt man in einer bestimmten Quest nicht weiter, löst man vielleicht den Teil eines anderen Auftrages.

Erfahrungspunkte gefällig?

Also, wie und wo kriegt man massenweise Erfahrungspunkte her?

— Auf ganz Terra haben Monsterrassen ihre eigenen Quartiere aufgeschlagen (Orks, Goblins, Sprites, Death Locusts ... und sogar Dämonen). Zerstört man ein Hauptquartier, gibt es neben den Schätzen auch gewaltig Erfahrungspunkte. Die Hauptquartiere sind immer gelbe Hütten. Nach der Zerstörung kommen keine neuen Monster mehr nach.

— Die drei Castles suchen nach den alten Artefakten, die im großen Krieg verlorengegangen sind. In jedem Schloß sitzt ein Beauftragter der jeweiligen Macht, der bei Abgabe der Gegenstände eine stattliche Belohnung aushändigt. Die Artefakte findet man oft in gefährlicheren Zonen des Dungeons, aber auch in den Städten (Blistering Heights dürfte interessant sein...); auch in den Schlössern Bloodreign und Dragontooth sind etliche Artefakte versteckt (hinter den eingeschlossenen Trollen bzw. in den Gruben).

— Für jedes Orb of Ultimate Power gibt es eine Million Experience Points. Damit versteht es sich von selber, daß man die Orbs etwas "verteilt".

Natürlich gibt es auch mächtig Punkte für erschlagene

Monster. Ein Geheimtip in dieser Hinsicht ist die Arena, die man entweder durch die Pyramide oder durch ein Tor in Castle Blackwind betreten kann. Ab Begegnung sechzig wird das Ganze langsam spaßig.

Gegen die gefährlichen Biester langt ein Zauberer oft nicht. In Blistering Heights wartet ein Zauberer auf Euch; er trägt den Namen The Raven. Der Knabe ist etwas teuer, aber durchaus leistungsfähig. Im Gegensatz zu Might & Magic II funktioniert der Trick beim dritten Teil nicht, einen niedrigen NPC aufzuziehen, die Prämie steigt mit dem Level (gemein, gemein!).

Ein Geheimtip: Auf der Feuerinsel sollte man das Hauptquartier der Hydras nicht sofort auslöschen, denn die Biester geben sehr viele Erfahrungspunkte und schöne Schätze her. Mit der Zeit sollte man schnell auf Level 50 und höher aufsteigen. Die Dungeons lösen sich dann fast von selber ... später geht es beinahe nur noch darum, die Paßwörter richtig einzusetzen und die Schlüssel einzusammeln, mit denen neue Dungeons zu betreten und alles abzuräumen.

Das Finale

Das Finale findet in der Pyramide der Feuerinsel statt. Folgende Gegenstände müßt Ihr dabeihaben: 6 Holocards, die Codecard vom König der jeweiligen Macht (Good/Evil/Chaotic) und die nötigen Launchcodes (sind in den Pyramiden zusammenzusuchen). Viel Spaß beim Nachspielen! *vw*

Pegasus

Ein Paar Paßwörter für das fliegende Pferd gefällig? Kein Problem, Andreas Gerling aus Herten hat sie aufgeschrieben:

Level 11: SCREEN
Level 21: DRAGONFLY
Level 31: BEEBOP
Level 41: CELESTIAL

Think Cross (Amiga)

Von Cyrill Osterwalder aus Frauenfeld in der Schweiz stammen die Levelcodes zu "Think Cross":

Level	Paßwort
5	CUSTOM
10	MASTER
15	FUTURE
20	DORADO
25	GREECE
30	FLAMES
35	ANIMAL
40	EPOPEE
45	JAGUAR
50	MATRIX
55	WIZARD
60	CATGUT
65	FIRING
70	LADDER
75	FIRKIN
80	SPHINX
85	TYPIST
90	VOYAGE
95	PALACE
100	DECADE
105	ARMADE
110	ESTATE
115	GOPHER
120	KERNEL
125	JUMPER
130	GROOVE
135	HIPHOP
140	OFFSET
145	SUINEG

Martian Dreams



Michael Weinkath aus Lengerich hat uns eine Karte des Dungeons im Olympus Mons (Eingang 3N, 137W) geschickt.

1. An der mit Pfeil gekennzeichneten Stelle findet man Jean. Sobald man mit ihm spricht, bekommt man ein Amulett, welches man auf dem Weg zur Dream Maschine braucht.
2. C = Space Cannon (Mit ihr flieht man vom Mars)
3. In diesem Dungeon kann man zwei Strahlengewehre finden. Eines findet man in dem südwestlichen Stollen, in einer Kiste; das andere ist im Haupttunnel unter einer Geröllhalde verschüttet. Mit einem Drillbohrer läßt sich der Haufen beseitigen.

Necronom

Manuel Siesmayer aus Berlin hilft allen "Necronom" Spielern auf die Sprünge.

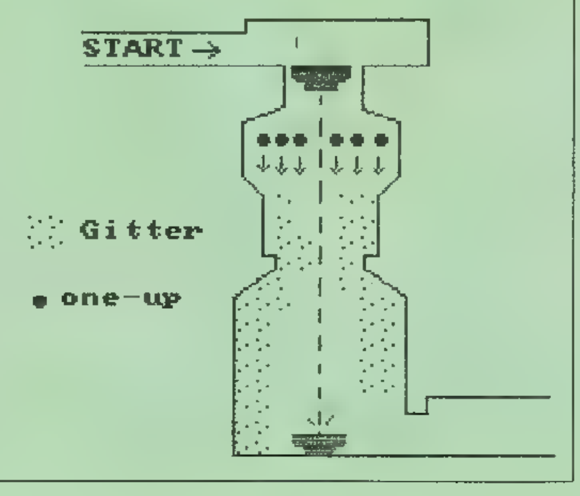
Zusatztastatur:
0 — F-Tasten an/aus
1 — Kollision an/aus
2 — unendlich Leben an/aus
F-Tasten
F1-F7 — bessere Ausstattung
F8 — ein Raumschiff mehr
F9 — Level weiter
Help — Level vorscrollen

Levelcodes:
1OFAPAEMH
2POGJNGBB
2ANBDNBMG
1OINNBLCA
2HANPFNDF

Turrican 2

Jochen Platz aus Trechtingshausen hat im vierten Level von "Turrican 2" sechs schnucklige Extraleben gefunden. Hier seine Wegbeschreibung:

Am Anfang des vierten Levels, gleich nach der unsanften Fahrstuhlfahrt, entdeckt unser Held links ein regenbogenfarbenes Gitter. Dies so zurechtschießen, daß man daran hochlaufen kann. Hat man sich schließlich bis an das obere Ende des Gitters durchgeschossen und durchgesprungen, wird man mit einem Regen von sechs Extraleben belohnt!



Thunder Burner (Atari ST)

Jens Bischoff aus Friedrichshafen liefert alle Levelcodes für "Thunder Burner. Na, dann "burned" mal schön.

Level	Code
2	XD76
3	CL95
4	LC42
5	PR27
6	ED94
7	AS38
8	JH49
9	VS75
10	ZN52
11	VK39
12	GT84

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
AMOS. Game Creator, inkl. Runtime	105,-
AMOS – Compiler/AMOS 3 D	59.-/74,50
Amnios, Anleitung deutsch	64,
Abandoned Places	74,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
4 - Wheel Drive, Anltg. deutsch	71,50
Barbarian II, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle. komplett deutsch	74,50
Bird's of Prey, Handbuch deutsch	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	+ 64.
Black Gold, komplett deutsch	69,-
Bundesliga Manager professional	74,50
Captain Planet, Anleitung deutsch	64.
Castles, Handbuch deutsch	71 50
Covert Action. komplett deutsch	79,50
Cruise for a Corps. kompl. deutsch	67,-
Deathknights of Krynn, kompl. dt	74.50
Deuteros, komplett deutsch	74,50
Double Dragon III, Anleitung dt.	64,-
Elvira komplett deutsch 1 MB	71 50
Eye of the Beholder kpl. deutsch	74 50
Fate-Gates of Dawn. kompl. deutsch	74.50
F 15 Str Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50
Flames of Freedom, kompl. deutsch	74 50
Flight of the Intruder, Handb dt.	85.-
Football Crazy Collection, deutsch	64.-
Gauntlet Anleitung deutsch	64 -
Godfather (Der Pate) Anltg. deutsch	71,50
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	79.50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69.-
Heart of China, Handb deutsch 1 MB	78,50
Hudson Hawk, Anleitung deutsch	64.-
Kaiser Comp. u. Brettspiel, kpl. dt	99,-
Kathedrale. komplett deutsch	89,-
Larry komplett deutsch 1 MB	89,
Larry V Handbuch deutsch 1 MB	+ 79,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl dt.	69,
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ a. A.
Kings Quest V, Handbuch dt. 1 MB	89,
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Leader, Anleitung deutsch	64
Lemmings Anleitung dt	64.-
Lemmings Data-Disk 100 neue Level	49,-
Lethal Excess, Anleitung deutsch	67 -
Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	64,-
Lord of the Rings, Anltg. deutsch	64.
MAD TV komplett deutsch	74,50
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75.
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Mega-Lo-Mania, kompl. deutsch	74,50
MiG 29 M Super Fulcrum, Handb. dt	95.-
Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74.50
Monkey Island II, komplett deutsch	+ a. A.
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Powermonger Datadisk, Anltg. dt.	39,90
R – Type II	67 -
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	74,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	+ 79 50
Rise of the Dragon 1 MB	79,50
Realms, Anleitung deutsch	71,50
Shadow Sorcerer komplett deutsch	74,50
Silent Service II 1 MB, Handb. dt	79,50
SIMCITY u. Populous. Handb. deutsch	74,50
Space Quest IV, Handbuch deutsch	+ 89,
Space Shuttle, Handbuch deutsch	+ 99.
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Starflight II. Handbuch deutsch	64.
Suspicious Cargo. Handbuch deut.	64.-
Terminator II. Anltg. deutsch	64,
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Their finest Mission 1	39 90
Tip Off Basketball, Anltg. deutsch	64,-
Traders. Anleitung deutsch	69,-
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64.-
Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75.
Zak McKracken, kpl. deutsch	67 -
X-Copy II prof. 5.2 m. Hardware	79.-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
4 Wheel Drive, Anltg. deutsch	71,50
Baby Jo, Anleitung deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	+ 74,50
Cruise for a Corpse, komplett dt.	67,-
Das Boot, Anleitung deutsch +	+ 74,50
Double Dragon III, Anltg. deutsch	64,-
F 15 Str Eagle Handb. deutsch	74,50
F 16 Falcon Collection Anltg. dt.	74,50
Final Fight, Anleitung deutsch	64,-
Flight of the Intruder Handb. dt.	89,-
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt	69,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ a A
Kaiser, Comp. u. Brettspiel. dt.	99,-
Knights of the Sky, Handbuch dt	79,50
Lemmings. Anl. dt	64.
Lemmings Datadisk 100 Level	49,-
Lotus Turbo Esprit 2	64,-
MAD TV komplett deutsch	74,50
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Mega-Lo-Mania, komplett deutsch	69,-
Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II, kompl. deutsch	+ a. A
Populous 2, Anltg. deutsch	71,50
Powermonger Datadisk, Anltg. dt.	39.90
Railroad Tycoon, Handb. deutsch	74,50
Shadow Sorcerer, komplett deutsch	74,50
[illegible]	
[illegible]	79 50
Simpsons, Anltg. deutsch	64.-
Thunderhawk, komplett deutsch	71.50
Wolfpack, Handbuch deutsch	69.

IBM

Airbus A 320. komplett deutsch	+* 99.
Airline Transp Pilot (SubLogic)	* 89.50
Airline. kpl. dt. (Falken)	* 69.
Battle Isle. komplett deutsch	* 89.-
Bard's Tale Trilogie. Anltg dt	* 89.
Bard's Tale Constr Set, Anl. dt.	* 71.50
Bundesliga Manager professional dt.	* 74.50
Castle of Dr Brain	* 89.-
Cadaver, kpl. deutsch	* 89.
Chuck Yeager's Air Combat, deutsch	* 79.50
Civilization, englisch	* 89.50
Civilization. kompl. dt. (ca. April)	+* 89.90
Conquest of the Longbow deutsch	+* 89.
Cruise for a Corps, Handb. dt	+* 74,50
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA	* 89.50
Elvira II	89,
Eye of the Beholder, kompl. deutsch	* 89.
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	* 89.
F 16 Falcon 3.0	+* a A.
Flames of Freedom, Handb dt.	* 89 90
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,-
Godfather (Der Pate), Anltg. dt.	* 71.50
Gunship 2000. Handbuch deutsch	* 89,90
Heart of China VGA, kompl. deutsch	* 89,-
Indiana Jones III. VGA-Vers. kpl. dt.	* 69,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+* 89,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	* 99,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	* 99,-
Larry III, komplett deutsch!!	* 69,-
Larry V, VGA komplett deutsch	+* 89,-
Lemmings, Handbuch dt.	* 79,-
Lemmings Datadisk (100 Level)	* 61,50
Links. Golf-Simulation Handb. dt.	* 94,50
Links Courses: Firestone, Bountiful, Bay Hill, Pinehurst u. Hyatt, je	* 44,-
Loom, komplett deutsch	* 75,-
Lost in L.A. Les Manley, kpl. dt.	* 79,50
M 1 Tank Platoon. Handbuch deutsch	* 89,-
MAD - TV Handbuch deutsch	* 89,-
Maniac Mansion. kpl. deutsch	* 69.-
Megatraveller 2	* 82,50
Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	* 89,50
Monkey Island I. VGA kompl. dt	* 89,-
Police Quest III. VGA Handb. dt	* 89 -
Powermonger Handbuch deutsch	* 79,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 89,-
Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* 89,-
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89.90
[illegible]	22 50
Silent Service II. Handb dt.	* 86,50
Sim Earth, deutsch	* 95.
SimCity u. Populous, Handb. dt	* 74,50
Space Quest III kompl. deutsch!!	* 89.
Space Quest IV VGA kompl. deutsch	* 89.
Space Shuttle, Handbuch dt	+* 119.
Startrek	* 79.50
Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75.
Their finest Mission 1 deutsch	* 33.90
TV-Sports Baseball, Handb deutsch	* 89.
TV-Sports Boxing, Handbuch deutsch	* 89.
Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,-
Wing Commander II, Handb deutsch	* 89,-
Speech Pack f. Wing Commander II	* 39,90
Wing II Operation Disk I	* 49,-
Wing Comm. I Scenery Disks I u. II je	39,90
Zak McKracken, kpl. deutsch	* 69,-
Eliminator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	69,50
Gravis-Joystick, schwarz	81 95
AdLib-Soundkarte deutsch	* 155,-
Soundblaster 2.0. Handb. deutsch	* 299,-
Soundblaster pro Handb. deutsch	* 598,-
THOUNDERBOARD-SOUNDKARTE	*298,-
CD - ROM Johns in the Fast Lane	99,-
CD - ROM Stellar 7	99,-
CD - ROM Wing Comm. I m. Miss. I u. II	135,-
CD - ROM Wing C. I u. Ultima VI	135,-

* auch auf 3,5"-Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST NACHNAHME 8,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 15,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Computerferien 1992

BASIC * Pascal * GFA-BASIC
Assembler * Desktop-Video
Musik & Computer
IBM-komp. PC AMIGA, ATARI ST
Commodore C 64, C 128

AMERICAN SPORTS

Freizeit

Das Computercamp im Schwarzwald

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH
D-7800 Freiburg, Lexerstr. 6
Telefon (0761) 89 28 69
Fax (0761) 89 28 84 - BTX (0761) 89 28 91

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

* DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN *

Pools of Darkness



DM 27,-

Might & Magic III



DM 27,-

- Dragon Wars
- **Fate-Gates of Dawn (39,-)**
- Pool of Radience
- Champions of Krynn
- Secret of the Silver Blades
- Secret of the Monkey Island
- Might & Magic II
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Captive (1. Mission)
- Eye of the Beholder
- Space Quest 4
- **Bane of the Cosmic Forge**
- Death Knights of Krynn
- **Pools of Darkness**
- Dungeon Master
- Chaos strikes back
- Dragonflight
- Legend of Faerghail
- Bloodwych Data Disk
- **Secret of the Monkey Island 2**
- **Might & Magic III**
- Elvira
- Bards Tale III
- **Eye of the Beholder 2**
- Kings Quest 1-5
- Ultima 5+6
- Larry 1-3/Larry 5
- Spirit of Adventure

Orig. Clue-Books und Trainerdisketten für PC + Amiga 500 auf Anfrage

Neu* – Das Rollenspielabo – *Neu
Info unter: 0911/795102

Software	A-500	PC
Populous 2	79,-	/
Might & Magic III	89,-*	99,-
Amber Star	79,-*	89,-*
Pools of Darkness	79,-*	79,-
Monkey Island 2	79,-	79,-
Black Crypt	79,-*	89,-*
Eye of the Beholder 2	79,-*	79,-*
Wizardry 6 -dtsch.-	89,-*	89,-*
Wizardry 7	89,-*	89,-*

Wing Commander für Amiga ab ca. Juni 1992 lieferbar

-- Vorbestellung jetzt bereits möglich, jedoch nur schriftlich --
Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Programms!
Preise für Kpl.-Lösungen DM 27,- zuzüglich Versandkosten.
NN DM 9,-, Vork. DM 4,-, Ausland nur Vorkasse + DM 10,- Versand,
ab 3 Kpl.-Lösungen keine Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

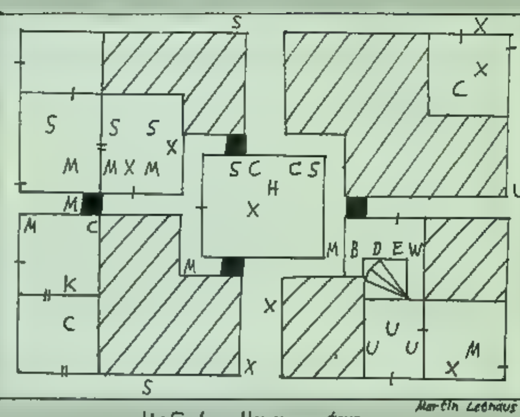


Hero Quest — Data Disk 1

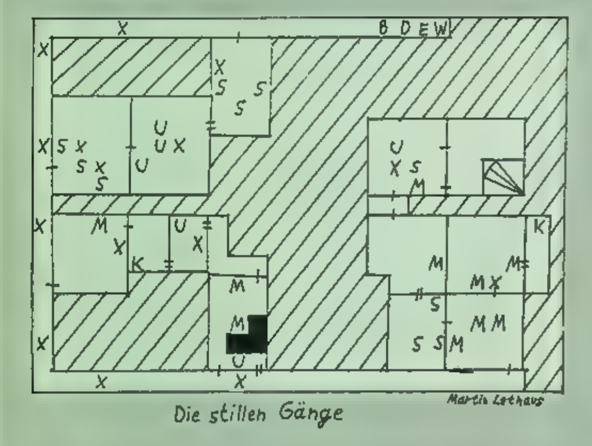
Martin Lethaus aus Werne führt die Helden sicher durch die zehn neuen Etagen der Datendiskette. Wir folgen seinen Pfaden.

Kartenerläuterung:

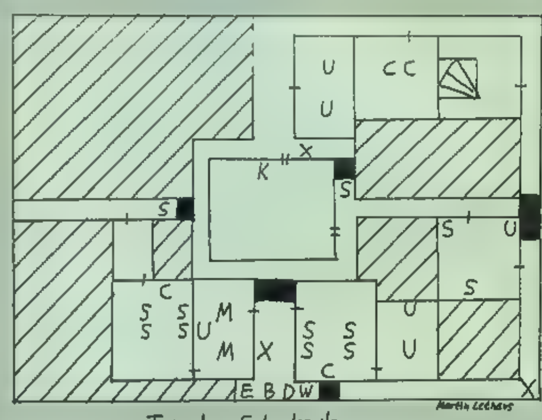
E = Elf
B = Barbarian
D = Dwarf
W = Wizard
M = Mumie
U = Untoter
C = Chaos Krieger
S = Skelett
X = Falle (Suchoption)
K = Schatzkiste
H = Hexenmeister, Hexe, Kessandria
G = Besondere Monster
Schwarzer Kasten = Fels
Schwarzer Kreis = Herabstürzende Wände (nur in Level 8, verbotene Stadt)
Ein Strich = Normale Tür
Zwei Striche = Geheimtür (Suchoption)



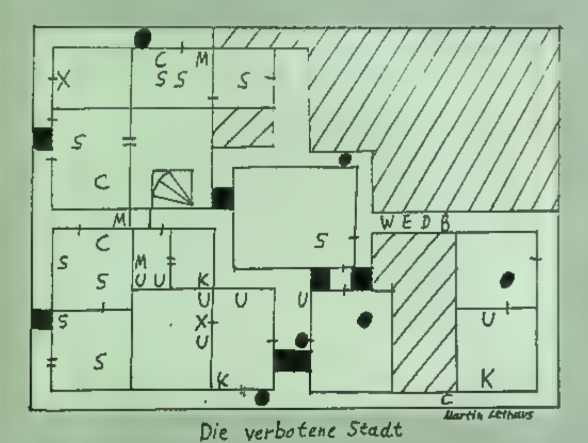
Hof des Hexenmeisters



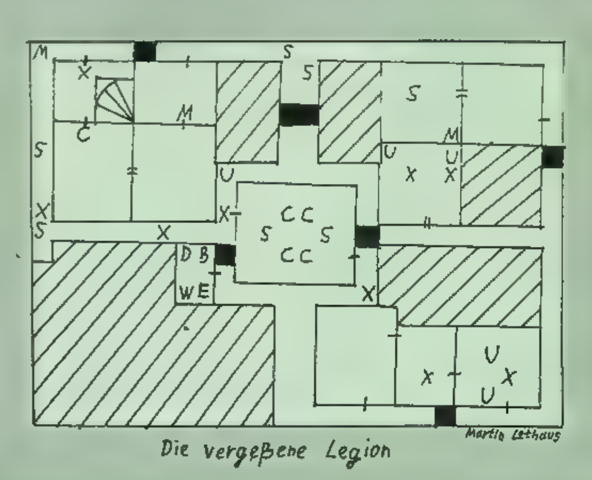
Die stillen Gänge



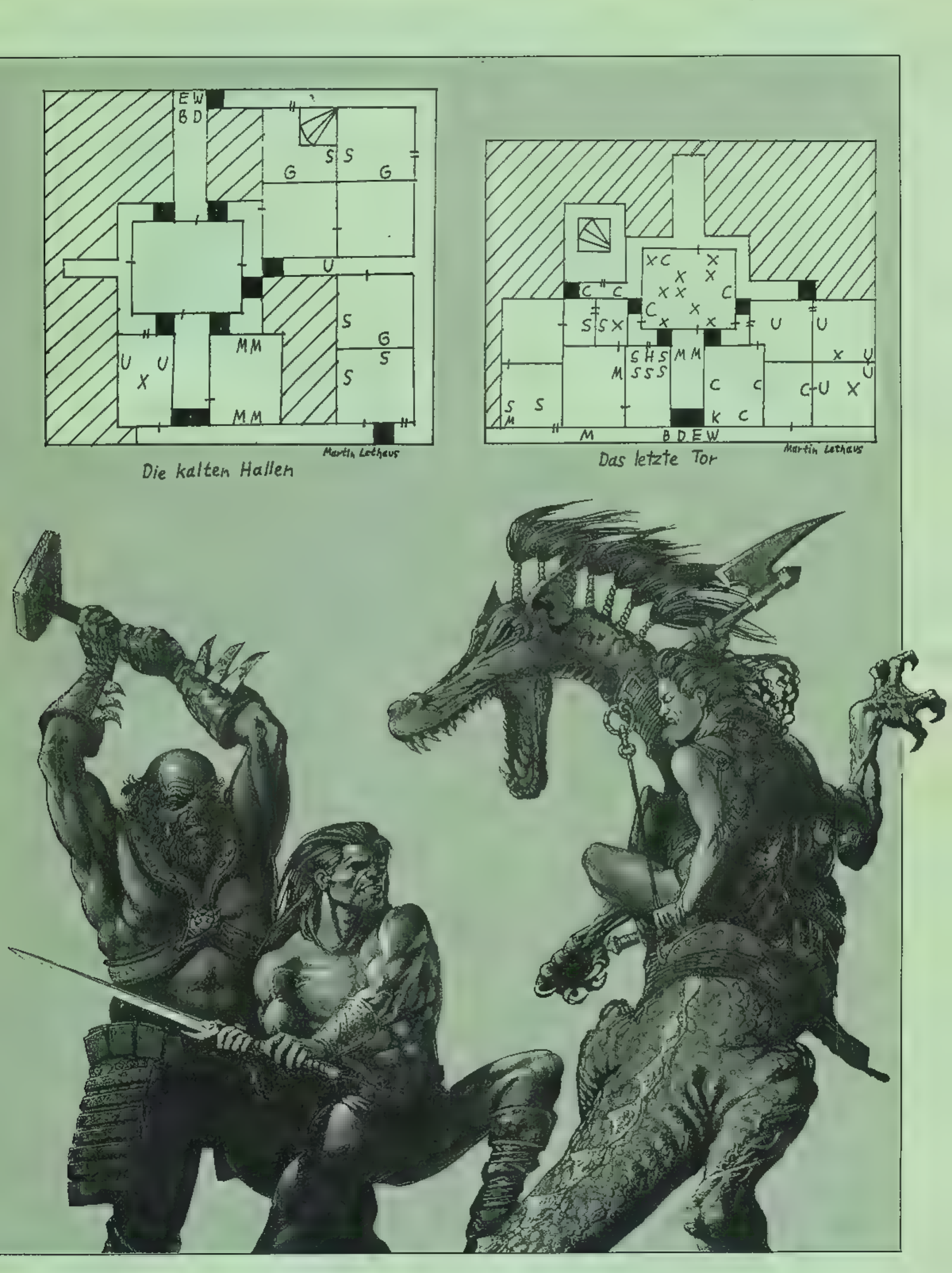
Tor des Schicksals



Die verbotene Stadt

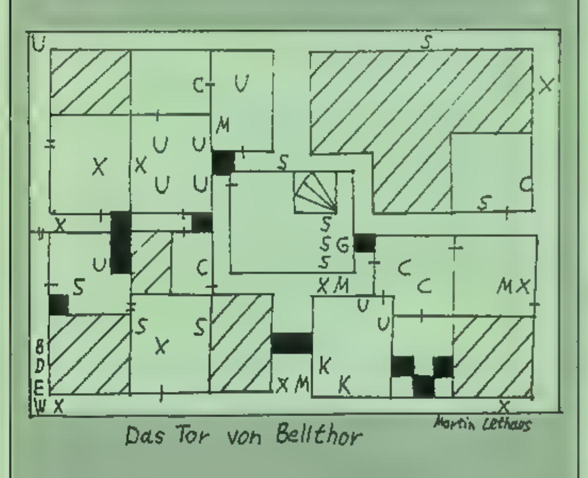


Die vergeßene Legion

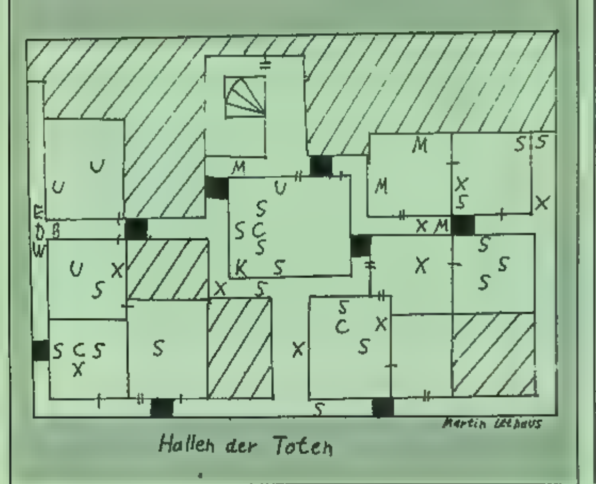

E W
B D
S S
G
G
U
S
G
S
M M
U
U
X
S
M M
Martin Lethaus
Die kalten Hallen
X C
X
X
X
X X
C
C C
C
X
S S X
X
X
U
U
X
U
U
S H S
M M
M
S S S
C
C
C-U
X
S S
K
C
M
B D E W
Martin Lethaus
Das letzte Tor

Hallen der Vision

Martin Lethaus



Das Tor von Bellthor



Hallen der Toten

A[illegible] (je 25,-) — L[illegible] (je 15,-) — P[illegible] (je 15,-)

20.000 Meilen unter dem Meer L
688 Attack Submarine A
Ace 2 A
Ad Lib Soundkarte A
Adventure Of Link (Zelda 2) P
Airborne Ranger A
Alternate Reality The City P A
Alternate Reality The Dungeon L
Bad Blood L P A
Balance Of Power 1990 Edition A
Bard's Tale 1 The L P A
Bard's Tale 2 The L P A
Bard's Tale 3 The L P A
Batallion Commander A
Battle Of Antietam A
Battlehawks 1942 A
Battles Of Napoleon A
Battletech (L P) A
Bismarck A
Black Cauldron The L
Bloodwych L P
Bubble Ghost P
Buck Rogers L P A
Cadaver L P
Carrier Command L
Champions Of Krynn L P
CHAOS Strikes Back L P A
Chrono Quest
Chrono Quest 2
Code Name: Ice Man (L P) A
Colonel's Bequest The P A
Conquests Of Camelot The (L P) A
Curse Of The Azure Bonds L P
DOS 2 DOS A
Dam Busters The
Day Of The Viper L P
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord P A
Dec. Battles North Am. Civil War A
Def Con 5 A
Defender Of The Crown A
Deja Vu 2 L
Deja Vu (Amiga/ST) L
Demon's Winter L
Digi Paint 3 A
Digi View Gold Version 4.0 A
Drachen von Laas L P -
Dragon Wars L P A
Dragons Lair (Anleitung für PC) L A
Dragon's Breath L
Drakkhen L
Dungeon Master L P A
Elite (Lösung für Amiga/ST) L A
Elvira Mistress of the dark L P -
Emperor Of The Mines L
Europe Ablaze A
Eye of the Beholder L P A
Faery Tale Adventure The (L P)
Final Fantasy Legend A
Fire Brigade A
Fish L
Flugsimulator 3 A
Flugsimulator 4 A
Fountain Of Dreams A
Future Dreams P
F-14 Tomcat A
F-15 Strike Eagle 2 A
Goldregen's Domain A
Goto A
Gateway Savage Frontier L P -
Germany 1985 A
Gettysburg A
Gold Rush P A
Guild Of Thieves L
Gunship A
Heart of China (L P) A
Hellowoon L
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L A
Holiday Maker L
Imperium Galactum A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm) L P
Insector X A
It Came From The Desert (P)
Jet A
Jones In The Fast Lane A
Kampfgruppe A
Keef The Thief A
King Arthur L
Kingdoms Of England A
King's Quest 1 L P A
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L P A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
Knights Of Legend L A
Kult P
Landsitz von Mathville Der L
Last Ninja A
Last Ninja 2 L A
Legacy Of The Ancients L P
Legend Of Blacksilver A
Legend Of Faerghail L P
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 (L P) -
Loom L
Lords of Doom L P
Lucky Luke (L P)
Manhunter New York L A
Manhunter San Francisco (L P) A
Maniac Mansion P
Mars Saga L P A
Megatraveller 1 L P -
Meurtre L
Might & Magic A
Might & Magic 2 A
Might & Magic 3 - - A
Millennium 2.2 L
Mission Warriors A
Neuromancer 6 A
Navy Seal A
Neuromancer L P
New Zealand Story The A
Ooze L P
Operation Marketgarden A
PHM Pegasus A
Power Battles A
Panzer Strike A
Pawn The L
Personal Nightmare L P
Phantasie 3 L
Phantasy Star (SEGA Master) L A
Phantasy Star 2 (SEGA MD) A
Pirates! L A
Platoon P
Police Quest 1 L A
Police Quest 2 L A
Pool Of Radiance L P A
Pool Of Radiance Adv. Journal A
Populous L A
Ports Of Call (L P)
Powermonger A
President Is Missing The A
Prince of Persia L P
Project Firestart L A
Project Stealth Fighter (C 64) - A
Quest For Glory 2 (L P) A
Question 2 L P
Railroad Tycoon L
Reach For The Stars A
Red Lightning L A
Red Storm Rising A
Renegade Legion Interceptor A
Rings Of Medusa (L P)
Rise Of The Dragon (L P) A
Roadwar 2000 - A
Robox L P
Rommel A
Russia A
Savage Empire The A
Secret Of Monkey Island (L P) A
Secret Weapons Luftwaffe - - A
Secret Of The Silver Blades L P A
Sentinel The (Firebird) A
Sentinel Worlds Paragraphs - A
Sentinel Worlds 1 L A
Sex Vixens From Space L
Shadow Of The Beast (L P)
Shadowgate L
Shogun L P -
Soko Ban (SEGA Megadr.) A
Sorcerer A
Sound Blaster alle Version. - - A
Space Ace L
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Space Rogue A
Spellcasting 101 L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L -
Star Command L - A
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L A
Star Trek 5 A
Starglider A
Starglider 2 A
Steel Thunder A
[illegible] - A
Storm Across Europe A
Sub Battle Simulator A
Sword Of Aragon (L P) A
Sword Of Vermilion (SEGA) A
Tangled Tales A
Tetris A
Thunder Board Soundkarte - - A
Times Of Lore - A
Transworld L - -
Ultima 1 A
Ultima 2 A
Ultima 3 P A
Ultima 4 P A
Ultima 5 P A
Ultima 6 L P A
Uninvited L
Up Periscope A
War in The South Pacific A
War Of The Lance A
Warship A
Wasteland L P A
Wasteland Paragraphs A
Wing Comm. + Secr. Miss. - - A
Winzer L - -
World Cup Soccer (SEGA) A
Zack Mc Kracken L P A
Zork 1 L -

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2 — IBM PC 169,00

2 EYE OF THE BEHOLDER — Amiga 84,90 — IBM PC 84,90

3 SECRET OF MONKEY ISLAND — Amiga 74,90 — Atari ST 74,90 — PC VGA 89,90 — PC EGA 69,90 — komplett deutsch

4. SECRET OF MONKEY ISLAND 2				89,90
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. BUNDESLIGAMANAG. Prof.	79,90			
7. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8. RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
9. CIVILISATION				89,90
10. SIM EARTH				84,90

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat

SIERRA-Megapacks

Spiele inkl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Castle of Dr. Brain	ADV	—	—	—	89,90
* Codename: Ice Man	ADV	104,90	—	104,90	94,90
Colonel's Bequest The	ADV	104,90		104,90	104,90
Conquests Of Camelot The	ADV	104,90		104,90	104,90
Conquests Of The Longbow	ADV				94,90
* Heart Of China LPT (EGA oder VGA)	ADV	94,90		—	99,90
* King's Quest 3	ADV	—	—	54,90	
* King's Quest 4	ADV	54,90	—	54,90	54,90
* Leisure Suit Larry VGA Version	ADV				89,90
* Leisure Suit Larry 2 und 3	ADV	89,90			89,90
Leisure Suit Larry 2	ADV	54,90		99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	ADV	54,90		89,90	89,90
* Leisure Suit Larry 5	ADV	—	—	—	94,90
* Manhunter San Francisco	ADV	94,90	—	—	94,90
Police Quest 1	ADV	84,90	—	84,90	84,90
Police Quest 1 und 2	ADV	89,90		89,90	89,90
* Police Quest 2	ADV	84,90		84,90	84,90
* Police Quest 3	ADV	—	—	—	94,90
* Quest For Glory 2	ADV	—	—	—	104,90
Rise Of The Dragon	ADV	94,90	—	—	94,90
Space Quest	ADV			34,90	
Space Quest VGA Version	ADV				99,90
* Space Quest 2	ADV			34,90	—
* Space Quest 3	ADV	99,90	—	84,90	99,90
Space Quest 4 (EGA/VGA HD Disks)	ADV	—	—	—	104,90
Willy Beamish (nur VGA)	ADV	84,90	—		87,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Ishido 2	SIM	—	—	—	89,90
King's Bounty	ADV	79,90	54,90		79,90
Leather Goddess	UTI				89,90
Links Courses Bay Hill Club	SPO				44,90
Links Courses Bountiful	SPO				44,90
Links Courses Firestone	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Hyatt Dorado	SPO	—	—	—	44,90
Links Courses Pinehurst	SPO	—	—		44,90
Martian Memorandum	ADV				89,90
Megafortress	SIM	84,90			99,90
Secret Weapons F [illegible]	SIM				34,90
Spirit Of Excalibur	STR	79,90	—	—	89,90
Star Control	SIM	69,90	49,90		84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
[illegible]					

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Savage Empire The	ROL	—	—		79,90
Schwert & Magie 1/2 + 3/4 + 5/6	ROL	—	79,90	—	
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM		—	—	94,90
Shadow Sorcerer	ROL	79,90	—	79,90	84,90
Silent Service 2	SIM	84,90	—	84,90	84,90
Sim City Architektur Disk 1	SIM	44,90			44,90
Sim City Architektur Disk 2	SIM	44,90			44,90
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90			44,90
Sim City und Populous	COM	79,90	—	79,90	79,90
Simpsons The	ARC	69,90	44,90	69,90	79,90
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	—	74,90	79,90
Starbyte Collection Nr.	COM	79,90	—		
Starflight 1	ROL	34,90	74,90	34,90	34,90
Starflight 2	ROL	65,90		—	65,90
Stratego	STR	69,90	24,90	—	80,90
Super Monaco Grand Prix	SPO	69,90	44,90	65,90	—
Team Yankee	SIM	84,90	—	84,90	94,90
Test Drive 2 [illegible]	COM	79,90	69,90		84,90
Their Finest Hour	SIM	79,90		79,90	79,90
Their Finest Hour Missions [illegible]	SIM	34,90	—	44,90	34,90
Toyota [illegible]	STR	69,90	—	—	—
Turrican 2	ARC	69,90	44,90	65,90	—
Ultima 5	ROL	74,90	64,90		
Ultima	ROL		49,90		89,90
Ultima 6	ROL		79,90	—	89,90
UMS 2	SIM	84,90	—	84,90	94,90
Uncle [illegible]	ADV	79,90	—	79,90	
Virtual Reality	COM	84,90		84,90	84,90
Virtual Reality 2	COM	84,90		84,90	84,90
Virtual Worlds	COM	84,90	59,90	84,90	84,90
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO			—	84,90
Wild Wild World of Sports	SIM	89,90	—	—	89,90
Windows Entertainment Pack	COM	—	—	—	89,90
Wing Commander (ME od. LD Disks)	SIM	—	—	—	94,90
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	—			41,90
Wing Commander 2 Special Operation 1	SIM				49,90
Wing Commander Secret Missions	SIM		—	—	49,90
Wing Commander Secret Missions 2	SIM		—	—	49,90
Winzer	SIM	74,90	—	74,90	77,90
Wizardry 6 Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,90	—	—	89,90
Wonderland	ADV	84,90		84,90	89,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	44,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,-
Nachnahmeversand 10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,-
Nachnahmeversand 25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

L P A PRG TEST ZUB
L P A PRG TEST ZUB
L P A PRG TEST ZUB
L P A PRG TEST ZUB

Bitte ankreuzen

Kundenmagazin (kostenlos)

American Express Cards — Diners Club International — VISA — Eurocard

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber
Name
Straße
Wohnort
Telefon
Computer
Kunden-Nr.
Kred. Karten Firma: .... Verfall
Karten-Nr.

The Adventures of Willy Beamish

Dominik Lopatic aus Unterschleißheim führte Willy Beamisch erfolgreich durch sein jugendliches Leben und beglückt uns mit der Komplettlösung.

1. TAG

Endlich! Heute ist der letzte Schultag in der Carbuncle School. Leider muß ich nachsitzen. Ausgerechnet als ich einen Augenblick unaufmerksam bin, stellt mir die Lehrerin Ms. Glass eine Frage. Ich antworte ihr, ich hätte etwas im Ohr (Antwort 2). Ihre nächste Frage verneine ich (Antwort 3).

Jetzt öffne ich meine Bank. Mit dem Stift, der sich darin befindet, schreibe ich "HALLPASS" auf die Holztafel, die ebenfalls im Fach liegt und stecke sie ein. Als Ms. Glass einnickt, schleiche ich mich zur Türe hinaus. Zu meinem Pech steht mein Coach auf dem Gang. Ich erkläre ihm, ich sei gerade auf dem Weg zum Toilettenraum (Antwort 1) und zeige ihm die Holztafel. Auf dem Klo wartet der fiese Spider, der Schrecken der Schule. Er packt mich am Kragen und verlangt etwas aus meinen Rucksack um mich gehen zu lassen (Antwort 2). Freiwillig gebe ich ihm meinen heißgeliebten Gamebuddy.

Endlich verlasse ich das Schulhaus, setze meine Sonnenbrille auf und fetze auf dem Skateboard nach Hause. Dort angekommen finde ich in unserem Briefkasten mein Zeugnis vor und stecke es trotz schlechtem Gewissen ein, in der Hoffnung es vor meinen Eltern verbergen zu können.

Nachdem ich mit Duffy, unserem Hund, spazierengegangen bin, werfe ich einen Blick in die Küche. Mum fordert mich auf, ihr zur Hand zu gehen (Antwort 1). Ich begebe mich also mit meiner kleinen Schwester Brianna in den Garten zum Schaukeln. Dabei gebe ich acht, daß sie nicht von der Schaukel fällt (Antwort 2). Wieder in der Küche helfe ich Mum beim Karotten schälen, rutsche dabei jedoch ab und schneide mir mit dem scharfen Messer in den Daumen. Mum meint es wäre nur ein kleiner Kratzer. Trotzdem laufe ich schnell ins Badezimmer um den blutenden Finger zu verbinden. Ich öffne das linke Türchen der weißen Kommode, desinfiziere die Wunde (Antwort 2) und klebe ein Plaster darauf. Nun begebe ich mich in mein Zimmer und nehme die Fliegen im Glas von der Ablage.

Anschließend spiele ich eine Runde auf meinem Nintari-Videospiel. Jetzt schleiche ich in das Zimmer meiner großen doofen Schwester Tiffany und stecke ihr geheimes Tagebuch auf den Schminktisch. Den Geist meines Großvaters wimmele ich mit Antwort 1 ab. Da ich jetzt noch etwas Zeit bis zum Dinner habe klettere ich auf den Dachboden und spiele ein bißchen mit der Eisenbahn. Nach einiger Zeit ruft mich Mum zum Essen. Am Eßtisch erfahren wir von Dad, daß er seine Arbeit verloren hat. Schließlich fragt er wo die heutige Post geblieben ist. Kleinlaut gestehe ich, daß ich sie genommen habe (Antwort 1) und händige Dad mein Zeugnis aus. Als Strafe für das "C" in Musik wird der Schlüssel für mein Nintari von meiner Schwester in Gewahrsam genommen.

In den Fernsehnachrichten wird währenddessen berichtet, daß die Klempner streiken. Anschließend läuft ein Werbespot von Slam-Dunk-Cola, deren Konsum viel Power verspricht. Nach dem Essen begebe ich mich zu Dad ins Wohnzimmer und rede mit ihm. Er schlägt vor, daß ich den Rasen mähen könnte. Ich willige ein (Antwort 2) und kassiere dafür zwei Dollar. Kurze Zeit später soll ich Tiff im Bad helfen. Sie sitzt in der Badewanne und kommt nicht an die Flasche mit dem "Conditioner". Also gehe ich ins Bad und "reiche" ihr die rote Flasche, die sich auf dem Badezimmerschränkchen befindet (Antwort 2). Ich zeige ihr das Tagebuch und erpresse sie damit (Antwort 1).

Sie gibt mir meinen Nintarischlüssel zurück und schmeißt mich hochkant aus dem Bad. Jetzt begebe ich mich in Briannas Zimmer und bemerke, daß die Ärmste vom Bett gefallen ist. Natürlich hebe ich sie auf, um meine Beliebtheit bei Mum und Dad zu steigern. Da es schon spät ist mache ich mich auf den Weg in mein Zimmer um schlafen zu gehen.

2. TAG

Nachdem ich mich angezogen habe, begebe ich mich zum Frühstücken. Da Dad jetzt arbeitslos ist, bewirbt er sich als Pressesprecher bei Sludgeworks und wird prompt von Leona und Louis zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Brianna reiche ich die Corn Flakes (Antwort 2), und verpflege den Hund (Antwort 2), sonst gibt's Ärger mit Mum und Dad. Im Fernsehen wird von einem Frosch-Sprung-Wettbewerb berichtet, der übermorgen von der Firma Tootsweet veranstaltet wird. Um zu Geld zu kommen, rede ich mit Dad, der mir anbietet sein Auto zu waschen.

Ich willige ein (Antwort 2) und gehe danach mit Duffy spazieren. Sodann verlasse ich das Haus und begebe mich zu unserem Baumhaus, in dem sich schon meine Freunde Dana und Perry befinden. Ich nehme das Comicheft an mich und rede mit Perry. Danas Frage beantworte ich mit Antwort 2. Daraufhin verlasse ich das Baumhaus und gehe mit meinen beiden Freuden Pizza essen. Kurz darauf spricht uns ein Fotograf an. Wir lassen ein Bild von uns machen, das ich bezahle. Die Pizza verfehlt währenddessen ihre Wirkung auch nicht und ich lasse einen fahren. Spider am Nebentisch meint, ich habe keine Tischmanieren und packt mich. Ich erzähle ihm, daß ich dringend auf die Toilette müsse, und er fällt darauf rein. Auf dem Klo erklärt mir der Putzmann, daß die Toiletten mit Terpentin gereinigt worden sind. Mit diesem Wissen gewappnet entferne ich das "No Smoking"-Schild vom Spiegel. Nun verlasse ich die

Toilette, werde aber wieder von Spider aufgehalten. Ich gebe ihm das Comicheft und rede ihm ein, daß das letzte Klo am besten beleuchtet ist. Jetzt verschwinde ich so schnell wie möglich mit Dana und Perry aus der Pizzeria. Aus weiter Entfernung nehme ich eine laute Explosion und einen durch die Luft wirbelnden menschlichen Körper wahr. Wieder im Baumhaus rede ich mit Perry.

Wir verlassen das Baumhaus und gehen in den Park. Dort kaufe ich eine Flasche Slam-Dunk-Cola und hole Horny, meinen Frosch, aus meinem Rucksack, setze ihn auf das Startfeld und lasse ihn springen. Ich erinnere mich an den Werbespot von gestern und gebe ich ihm etwas Cola zu trinken und siehe da, er springt fast doppelt so weit wie vorher. Daraufhin füttere ich ihn mit ein paar Fliegen und Horny bricht müde zusammen. Na ja, vielleicht wird sich diese Erkenntnis später noch als nützlich erweisen.

Anschließend verlasse ich den Park und mache mich auf den Weg nach "to Olde Towne" in East Frumpton. Dort fische ich mir unauffällig eine Münze aus dem Brunnen, die sich als Fahrticket für die Fähre entpuppt. Nun rede ich mit der Frau am T-Shirt-Kiosk (Antwort 2). Als Motiv für das T-Shirt gebe ich ihr das Foto. Daraufhin betrachte ich den Lotterieautomaten neben dem Kiosk etwas genauer. Siehe da, es findet sich ein Los, welches gleich eingesteckt wird.

Anschließend begebe ich mich wieder nach Hause. Da Mum, Dad, und Tiffany heute abend zum Barbecue eingeladen sind, haben sie einen Babysitter, die häßliche Alicia, bestellt, der auf Brianna und mich aufpassen soll. Nach einiger Zeit ruft Alicia zum Essen. Es gibt Makkaroni "à la Alicia", die sich später als eklige Würmer entpuppen, Alicia, der Horror-Babysitter, verwandelt sich daraufhin in eine Fledermaus und will über uns herfallen.

Um sie zu fangen renne ich in Briannas Zimmer und nehme die Spielzeugmaus mit, die sich in der Nähe des Sessels befindet. Mit der Maus zische ich zurück ins Wohnzimmer und rette mich hinter das Sofa. Die Maus wird jetzt als Köder auf den Tisch geworfen. Plötzlich schnappt die Fledermaus nach dem Köder, und ich beseitige sie, indem ich sie mit dem Staubsauger aufsauge. Schweißgebadet erwache ich.

3. TAG

Als ich mir die Zähne putzen will stelle ich fest, daß nur braune Soße aus dem Wasserhahn fließt, da, wie im Fersehen berichtet, die Klempner streiken. Als erstes schaue ich ins Wohnzimmer und führe den Hund aus. Nun spreche ich Brianna an (Antwort 1) und gehe mit ihr in den Garten schaukeln. Da Duffy hungrig ist, gebe ich ihm etwas Futter (Antwort 1). Dann mache ich mich auf den Weg zum Baumhaus, wo ich mit Perry rede und das Glas Feuer-Ameisen an mich nehme.

Danach begebe ich mich zum Anlegesteg der Fähre und verschaffe mir mit dem Fahrschein aus dem Brunnen Zutritt. Auf dem Boot fotografiere ich die japanische Familie, die mir als Dank eine Rauchbombe und einen Wurfstern gibt. Auf der anderen Seite angekommen gehe zu Tootsweet und besorge mir am Kiosk ein Anmeldeformular für den morgigen Froschwettbewerb.

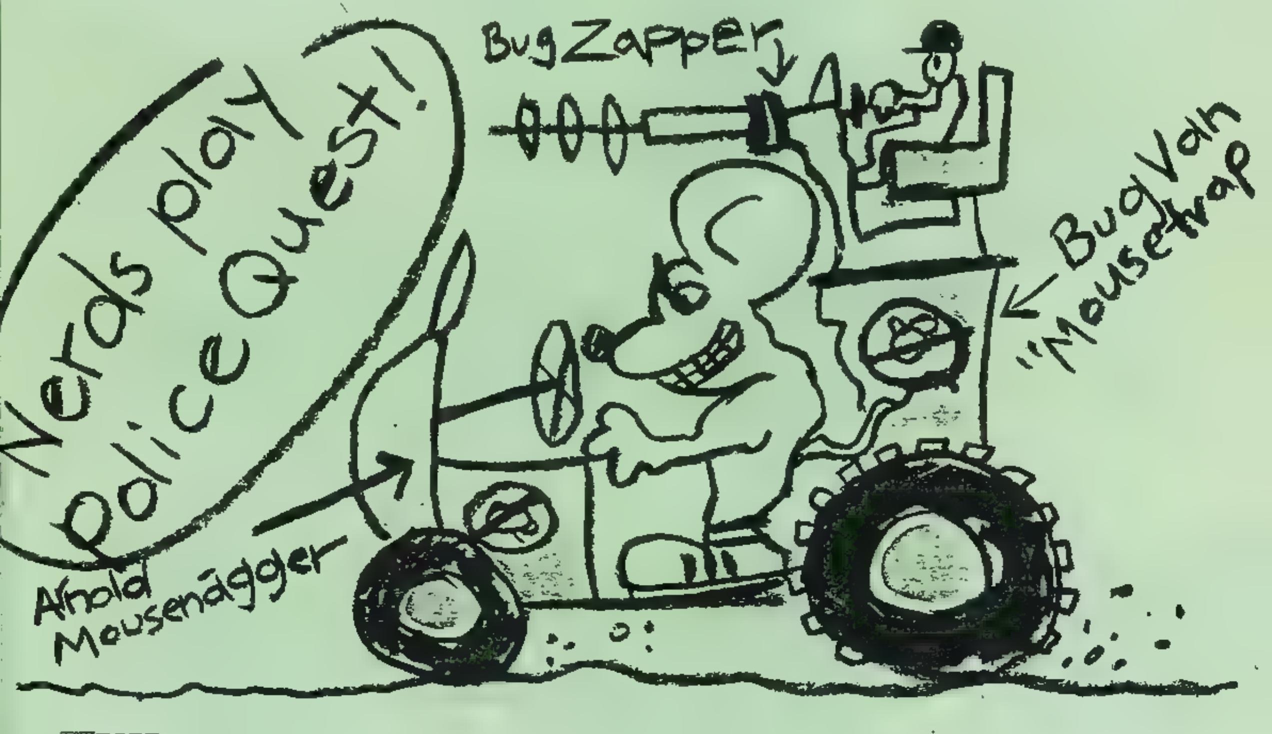
Jetzt begebe ich mich zur Plumber's Union und versuche das Gebäude zu betreten, was mir aber nicht gelingt. Also sehe ich durch das linke Fenster, werde aber ebenfalls zurückgewiesen. Nachdem ich zum Golden Bowl gelaufen bin versuche ich, die Spelunke zu betreten, werde aber vom Türsteher Ray nicht eingelassen. Nach mehrmaligen Anläufen (mit Exit auf die Tür klicken) erscheint die gemeine Straßengang von Rocko. Ich fange den Schraubenschlüssel, den Ray mir zuwirft und schmeiße die Rauchbombe auf die Gang.

Anschließend drehe ich mit dem neuerworbenen Werkzeug den Hydranten auf und verdrücke mich so schnell ich kann zum Tootsweet-Gebäude. Dort spreche ich die japanische Familie an (Antwort 1), die sich als Ninja-Kämpfer entpuppen. Freundlich wie sie sind, beschützen sie mich vor Rockos Gang und laden mich anschließend zu sich zum Essen ein. Dann werde ich von ihnen nach Hause gefahren. Dort angekommen gehe ich sofort ins Bett, da es schon spät ist.

4. TAG

Als ich das Haus gerade verlassen will, wird Dad vor der Tür von vielen Reportern belagert. Sie verlangen eine Stellungnahme zur jetzigen Situation. Dad aber erwidert, daß er nichts damit zu tun habe, daß er von Sludgeworks nur ausgenutzt werde und nicht mehr bereit sei, für seinen Arbeitgeber die Menschen zu belügen.

Jetzt klettere ich auf das Baumhaus, in dem Dana wartet. Ich spreche mit ihr (Antwort 1) und gebe ihr dann das T-Shirt mit dem Foto. Vielleicht wird's ja was mit ihr... Jetzt begebe ich mich zum Anlegesteg und betrete die Fähre. Heute ist die Überfahrt kostenlos, da der Froschwettbewerb stattfindet. Auf der Fähre begegne ich Hans mit Lederhose und seinem "Turbofrog", mein gefähr-



lichster Konkurrent beim Wettbewerb. Im Hintergrund höre ich bayerische Musik, jedenfalls Musik, wie sie in Amerika für bayerisch gehalten wird. Nach dem Anlegen gehe ich zum Tootsweet-Gebäude und gebe dem rechten Mann das Anmeldeformular (dann Absaven!).

Turbofrog (den mit der Lederhose) setze ich außer Gefecht, indem ich das Glas mit den Fliegen neben ihn (keinesfalls direkt vor ihn, da dies zu offensichtlich ist und zur Disqualifikation führt) stelle. Er kann nicht widerstehen und frißt ein paar Fliegen. Genauso wie Horny im Park, schläft auch er ein. Kurze Zeit später beginnt das Rennen. Es dürfte jetzt nicht mehr schwer für Horny sein, das Rennen zu gewinnen, da der Champ Turbofrog jetzt ziemlich müde ist. Nachdem Horny den Wettbewerb gewonnen hat, hüpft er in das Tootsweet Gebäude. Ich folge dem Frosch und werde von einem Wachmann erwischt und in sein Büro abgeführt. Dort sehe ich auf einem der Monitore wie Horny eingefangen wird. Um die Wache auszuschalten, hänge ich den Nintari-Schlüssel an meine Halskette und spreche eine Formel aus einer Werbeanzeige in meinem Heft, das den Originaldisketten beiliegt.

Jetzt verlasse ich das Büro. Draußen wartet ein Reporter der mir meinen Gewinn vorstellt: 2500 Dollar und einen Jetski mit Radio. Nun begebe ich mich zum Steg, wo der Gewinn bereitsteht. Ich schwinge mich auf den Jetski und fetze zum alten Landhaus auf der Insel. Zum Glück schläft die Wache und ich kann das Haus in Ruhe betreten. Den vorlauten Papagei beruhige ich mit den Antworten 1, 2, 1 und 2 und gehe nach rechts ins Eßzimmer. Hier nehme ich mir den goldenen Becher und anschließend die Tischdecke an mich. Danach laufe ich wieder in die Eingangshalle und lege die Decke vor die Ritterrüstung und stoße sie danach um.

Jetzt kann ich die Karte und den Helm an mich nehmen. Dann begebe ich mich in die Küche rechts vom Eßzimmer, in der die Frösche gefangengehalten werden. Die Köchin lenke ich ab indem ich den goldenen Becher auf sie werfe. Jetzt kann ich mich hinter dem Kessel verstecken. Um ihn näher an die Köchin schieben zu können, nehme ich die Pfanne vom Herd und gieße die flüssige Butter vor den Kessel (also zwischen Kessel und Köchin) und rücke ihn ein kleines Stückchen in Richtung Köchin. Dann laufe ich wieder zum Kücheneingang zurück und hänge mich mit einem gewagten Sprung an das Fließband, an dem die Frösche baumeln. Die Köchin erschrickt und fällt in den Kessel. Schnell stülpe ich ihr den Helm über, damit ihre Schreie gedämpft werden.

Um die Frösche zu befreien, drücke ich den rechten Knopf am Steuerpult des Fließbands. Danach werde ich jedoch unvermeidlich von Leona und Louis erwischt, die mich ertränken wollen. Da ich die Frösche befreit haben revanchieren sie sich und retten mir das Leben. Währenddessen wird Dad gekiddnappt, um ihn aus dem Weg zu schaffen.

Aus dem Jetski nehme ich das Radio und fahre nun wieder nach West Frumpton zur Plumber's Union. Dort steige ich durch das Fenster, werde aber von Louis ertappt. Mit dem Rohrreiniger kann ich ihn für kurze Zeit ausschalten. Während Louis versucht sich zu befreien, stecke ich den Sicherheitsausweis vom Schreibtisch ein und verschwinde schleunigst. Jetzt betrete ich die Telefonzelle vor dem Gewerkschaftsgebäude. Ich stelle das Radio auf die Ablage und lege anschließend den Telefonhörer darauf. Jetzt wähle ich die Nummer 432-7446 und drücke die "Record"-Taste.

Nachdem ich das telefonische Horoskop aufgezeichnet habe, wähle ich die Nummer vom Golden Bowl, die unter "GB" an der Wand der Telefonzelle steht. Wenn Ray am Telefon ist, drücke ich die "Play"-Taste, um die Aufnahme abzuspielen. Dann mache ich mich sofort auf den Weg zum Golden Bowl und kann, dort angekommen, endlich die Bar betreten, da Ray ja gerade am Telefon ist. Dem Barkeeper gebe ich das Lotterielos, woraufhin ich mich auf einen der Stühle hinsetzten darf. Auf der Theke liegt ein kleiner Stapel mit Zeitschriften. Ich nehme den Pinup-Kalender und verlasse die Bar sofort.

Danach begebe ich mich zu Sludgeworks und gebe den streikenden Klempnern den Kalender aus dem Golden Bowl. Dem Wachmann zeige ich den "Security Pass" aus Louis' Büro. Nun kann ich die Fabrik betreten. Drinnen laufe ich sofort zum Schaltpult, an dem ich die kleine graue Abdeckhaube entferne, unter der sich ein Schalter befindet. Nachdem ich den Schalter auf "ON" gestellt habe, kann ich die Anlage durch die Eingabe eines 4stelligen Farbcodes in Betrieb nehmen. Hierfür sehe ich mir die Wörter links unten auf der Karte, die wir aus dem Ritter haben, an: mauve = rosa, burnt sienna = braun, chartreuse = grün. Wenn das Lämpchen über dem Hebel grün leuchtet, wurde der Code akzeptiert. Ich drücke den Steuerknüppel nach links, wenn sich die Wachen auf der Brücke befinden. Die Brücke setzt sich in Bewegung und ich erreiche die andere Seite. Beim nächsten Schaltpult tippe ich "AIR" ein, die Wachen lassen sich auf diese Weise eliminieren.

Jetzt gebe ich "TRAM" ein und finde mich auf einem laufenden Fließband wieder. Ich halte mich möglichst in der Mitte des Bands. Sydney, der mich bereits die ganze Zeit verfolgt hat, nimmt seinen Hut ab und wirft ihn in bester James-Bond-Manier nach mir. Ich ducke mich rechtzeitig und nehme den liegengebliebenen Hut an mich. Durch gezielten Wurf schalte ich meinen Verfolger aus und gebe acht, daß ich Sydneys Körper auf dem Fließband ausweiche.

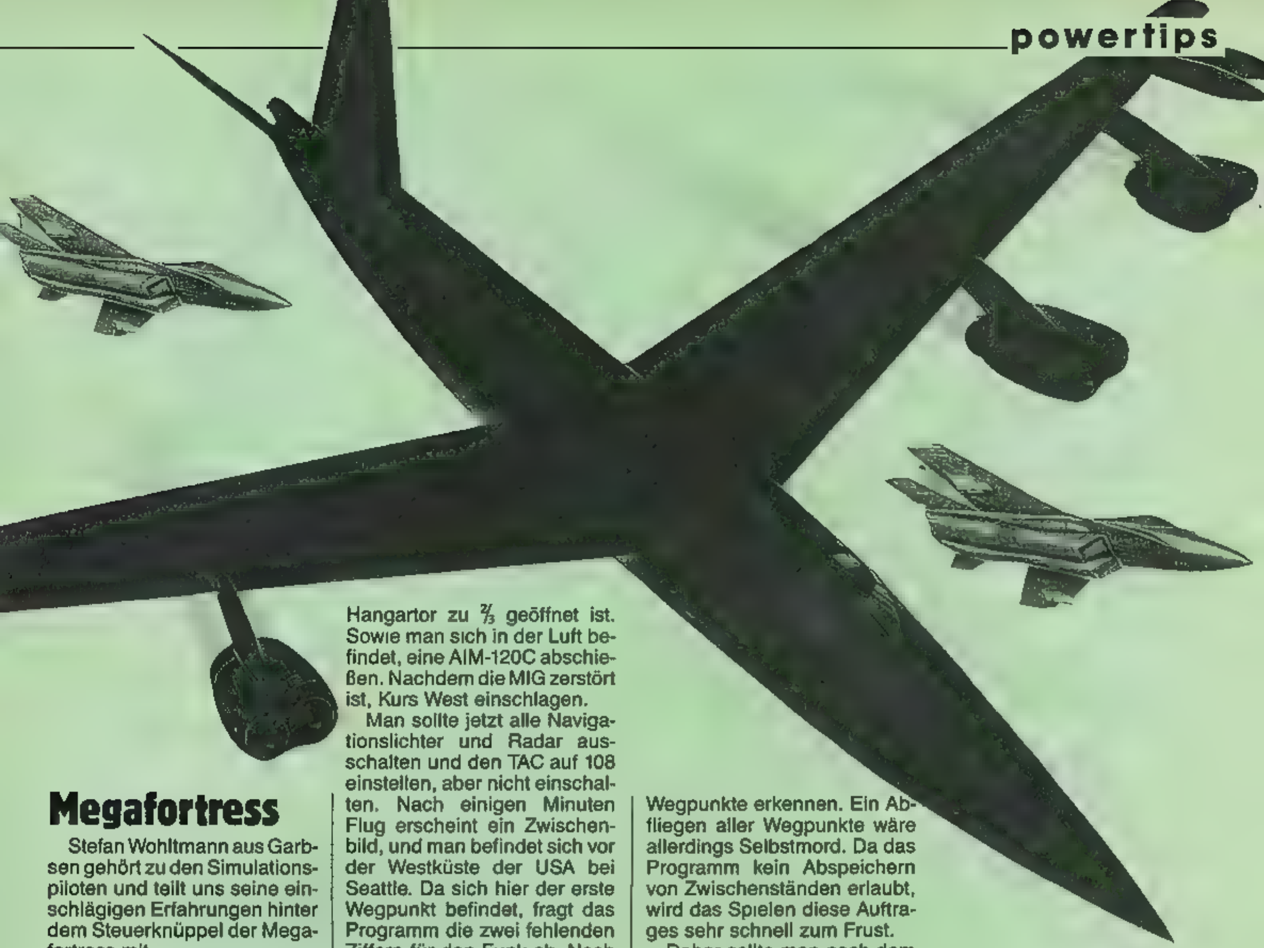
Daraufhin erhebt sich aus dem Boden eine hydraulische Plattform. Ich springe drauf und fahre anschließend nach unten. Dort steige ich in die "Tram" und fahre in folgende Richtungen: geradeaus, rechts, links, geradeaus und links.

Leona und Louis wollen währenddessen meinen Vater aus dem Weg schaffen. Ich komme gerade noch rechtzeitig, um ihn vor den beiden Strolchen zu retten. Dazu schleudere ich mein Jojo auf Leona. Sie stürzt in den großen Bottich und reißt Louis mit sich. Jetzt stoppe ich nur noch die Seilwinde und Dad ist gerettet, das Happy-End gesichert. *vw*

Amnios (Amiga)

Von Sven Knüppel aus Karlsruhe stammen die zehn Paßwörter zu "Amnios" von Psygnosis:

Level	Paßwort
1	FRDSNSMNGR
2	PLFRMNLQSN
3	LSNBRGNSLQ
4	LKMCTKSCDF
5	STBNLMRCHL
6	RCHLMCLRHS
7	THBSTSTFTT
8	THTHJJRSNN
9	MLFNDBTFLL
10	BTTMNDHRCH



Megafortress

Stefan Wohltmann aus Garbsen gehört zu den Simulationspiloten und teilt uns seine einschlägigen Erfahrungen hinter dem Steuerknüppel der Megafortress mit.

Der folgende Lösungsvorschlag bezieht sich auf die letzte Flugmission "Flight of the Old Dog".

Ohne Kenntnis der Romanvorlage ist diese Mission vermutlich unlösbar, weil hier keine Fluginformationen vorweg gegeben werden. Aber auch mit Kenntnissen des Romans ist die Mission nur mit sehr viel Geduld zu bestehen.

Negativ anzumerken ist hier vor allem die fehlende Möglichkeit, das Spiel zwischendurch abzuspeichern. Man muß daher immer wieder von vorne anfangen. Und nun zur Lösung:

Maschinen an!

Nach dem Intro erscheint die Pilotenkanzel. Ab jetzt muß jeder Schritt schnell und überlegt durchgeführt werden, damit man nicht schon im Hangar zerbombt wird. Man startet die Maschinen, Bremsen anziehen und Maschinen auf 100 Prozent Leistung bringen. Während sich jetzt die Hangartore öffnen, hat man genug Zeit, mit der OW-Station einen MIG-Jäger zu erfassen, der einen, falls man ihn nicht gleich zerstört, sofort in der Luft angreift. Umschalten zum Piloten und Bremsen lösen, wenn das Hangartor zu ⅔ geöffnet ist. Sowie man sich in der Luft befindet, eine AIM-120C abschießen. Nachdem die MIG zerstört ist, Kurs West einschlagen.

Man sollte jetzt alle Navigationslichter und Radar ausschalten und den TAC auf 108 einstellen, aber nicht einschalten. Nach einigen Minuten Flug erscheint ein Zwischenbild, und man befindet sich vor der Westküste der USA bei Seattle. Da sich hier der erste Wegpunkt befindet, fragt das Programm die zwei fehlenden Ziffern für den Funk ab. Nach deren Eingabe meldet sich Seattle Tower. Es folgt eine weitere Meldung Jetzt Funk ausschalten und Maschine in einen Sturzflug bringen.' Der künstliche Horizont muß auf mindestens — 57 stehen. Alle Meldungen kann man jetzt ignorieren. Wenn der Höhenmesser in den Bereich zwischen 11000 und 10000 ft. kommt, TAC einschalten. Die Maschine fängt sich dann automatisch wieder ab.

Nachdem das Seattle-Radar den Kontakt zum Flugzeug verloren hat, Kurs West einschlagen, TAC ausschalten. Nach einem weiteren Zwischenbild befindet man sich vor den Aleuten-Inseln. Autopilot einschalten. Man bekommt nach kurzer Zeit Radarkontakt zu einem Tanker. Da man ohne Funkkennung fliegt, weigert sich der Captain, das Flugzeug aufzutanken. Nachdem man bei der OW-Station das Radar eingeschaltet hat, wird der Captain des Tankers plötzlich freundlich, und man kann mit dem Auftanken beginnen.

Volle Tanks

Nach Beendigung des Tankvorgangs befindet man sich über den Attu-Inseln. Bei der NAV-Station kann man nun fünf Wegpunkte erkennen. Ein Abfliegen aller Wegpunkte wäre allerdings Selbstmord. Da das Programm kein Abspeichern von Zwischenständen erlaubt, wird das Spielen dieses Auftrages sehr schnell zum Frust.

Daher sollte man nach dem Zwischenbild "Auf nach Kamschatka" sofort Kurs 45 Nord-Ost einschlagen und auf 150 ft. Höhe runtergehen. TAC aus. Man kann so alle Suchradare der UdSSR unterfliegen. Bei der NAV-Station sollte man jetzt die Laserbasis ausmachen und von Süden direkt anfliegen. Maschinen auf 60 Prozent drosseln, Radar-Range auf 75 stellen. Displaymodus auf Signal (EW-Station). Man kann jetzt kurzfristig das Suchradar des Flugzeugs anschalten, um die Launcher und Radare um die Basis herum anzuvisieren und entsprechend zu bombardieren.

Achtung: Einige Launcher haben kein eigenes Radar. Vor Abschuß der AGM-88A sollte man sich erst das Ziel extern anschauen, um keine Bomben zu verschwenden.

Die vollständige Bombardierung zu erklären wäre an dieser Stelle zu umfangreich. Da sich die vorgeschriebenen Ziele an derselben Stelle befinden, kann man mit einigem Geschick, alle recht einfach ausschalten. Jeder Abschuß sollte sehr überlegt durchgeführt werden. Eine verschwendete Rakete kann schon eine zuviel sein.

Wenn alle Ziele vernichtet sind, Kurs Ost und bei der NAV-Station die Basis Anadyr suchen. Sowie man sich südlich von ihr befindet, Kurs Nord und direkt anfliegen. Jetzt müssen noch einmal alle benachbarten Launcher und Radare zerstört werden, bevor man auf dem Flughafen Anadyr landen kann.

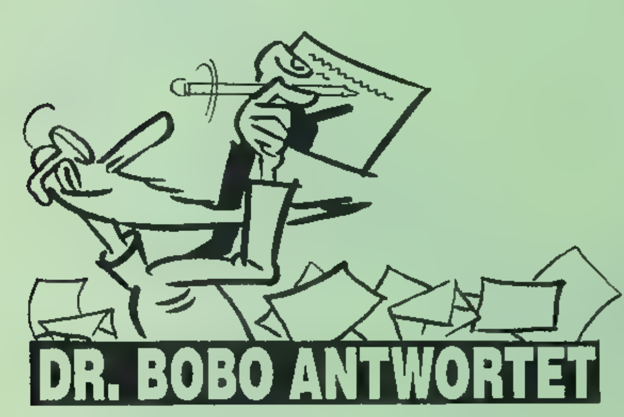
Nach der Landung erscheint ein letztes Zwischenbild, man wird noch einmal befördert, und die Mission ist beendet.

Vor dem Start der Mission kann man die Bewaffnung der B-52 ändern bzw. ergänzen. Ich rate dringend, die vorgeschlagene Bewaffnung wie folgt zu ändern:

Tragfläche 1:
6 AGM-88A
Tragfläche 2:
6 AGM-88A, 3 AIM-120C
Bombenschacht 1:
Rockeye II, 2 AGM-130, 4 AGM-88A
Bombenschacht 2:
9 AGM-84E

Ein Tip am Rande:

Bei der NAV-Station im MAP-Modus kann man mit der Maustaste alle Objekte (Radar, Bases etc.) durchschalten, ohne sie auf der Karte direkt anklicken zu müssen. *vw*



Die Antwort zu Elvira

Uwe Griegat beantwortet die Frage aus Heft 12/91. Zuerst einmal muß man den grauen Ritter, der den Schlüssel hat, mit der Armbrust beschießen. Nach dem ersten Treffer stürzt er über die Burgmauer und landet im Wassergraben. Ihr laßt Euch mit dem Seil hinunter, geht einen Schritt nach vorne, fünf Schritte nach links und dort taucht Ihr bis auf den Grund, wo Ihr nun die Rüstung findet.

Spirit of Adventure

Michael Pernau aus Düsseldorf hat drei Fragen, die sofort beantwortet werden müssen. Wer weiß Rat?

1. Wie öffnet man die Tür im vierten Level von Segans Turm?
2. Wie überwindet man die Fischseuche in Brataya?
3. Wie öffnet man die Tür im Keller des verlassenen Hauses in Elfrad.

Martian Dreams

Michael Ende aus München hat Probleme auf dem Mars. Sicher findet sich ein Leser, der ihm weiterhelfen kann.

Nordwestlich von Olympus Mons gibt es eine unterirdische Anlage großer Bassins, in denen das Schmelzwasser der Polkappen gesammelt werden soll, ehe es indie Kanäle geleitet wird. Im südlichen Teil dieser Anlage befindet sich eine Kammer mit einer Sprühkabine zum Versiegeln von Robotern und ein Schalttisch. Und hier liegt sein Problem:

Wendet man den Blick (look) auf die leere Stelle links neben dem Schalttisch, so versichert einem der Text, daß man auch dort einen Schalttisch sieht. Auf Benutzen (use) erfolgt keinerlei Wirkung. Benutzt man dagegen den sichtbaren Schalttisch, so erscheint das Gesicht einer goldenen Robot-Dame, die auf "join" versichert, sie würde mit uns kommen. Das tut sie aber leider nicht, weil sie eben gar nicht da ist. Von der Teilnahme dieser Figur hängt aber zweifellos der weitere Verlauf des Spiels ab.

Kennen auch andere Spieler dieses Problem? Ist der Roboter wichtig und wie kommt man an ihn heran?

Curse of the Azure Bonds

Daniel Bernoulli aus Stuttgart hat gleich am Anfang des Spiels arge Probleme. Er landet nach einer Weile immer in den Katakomben der Diebe und weiß nicht, wie er wieder herauskommen soll, ohne von den Stadtwachen angegriffen zu werden. Da gibt es doch bestimmt genug Helden, die diese Frage im Null Komma nichts beantworten können.

Indiana Jones 3

Thomas Fuchs beantwortet die Frage von Mario Spänhoff. Der kam an der ersten Prüfung nicht vorbei.

Mit dem original Gral-Tagebuch sollte das eigentlich kein Problem sein. Ihr müßt nur die Stelle anklicken, die auf der Zeichnung angegeben ist. Alle, die ihr Tagebuch "verloren" haben, sollten mal auf die Stelle neben dem ersten rechten Stein klicken. Bei der zweiten Prüfung darf man nur auf die Buchstaben treten, die Indy nennt. Bei der dritten Prüfung klickt man nur auf die gegenüberliegende Höhle und siehe da, Indy kann sogar durch die Luft gehen.

Conquest of Camelot

Oliver Seme aus Fliesteden ist auf der Suche nach des Rätsels Lösung. Sicher weiß jemand von Euch die Antworten auf die Fragen der fünf magischen Steine. Oliver möchte unbedingt den Esel befreien.

B.A.T.

Andreas Koulis aus Biblis muß leider draußen bleiben. Genauer gesagt, er kommt nicht in den Privatclub "Xifo". Wie kommt er zum Eingang von Crisa Kortakis Haus? Schnelle Hilfe ist erwünscht.

Die Antwort zu Turrican II

Martin Schlotze aus München möchte wissen, wie man zum unendlichen Leben kommt. Sobald das Turrican-Logo auf dem Bildschirm erscheint, drückt Ihr die Leertaste. Im Soundmenü geht Ihr in Menüpunkt 1 (Intro Musik). Dort drückt Ihr die Tasten 4 und 2 hintereinander und verlaßt das Menü mit "Escape". Durch erneutes Drücken der "Escape"-Taste startet man das Spiel.

Die Antwort zu Die Drachen von Laas

Stefan Hauptstock beantwortet die Frage von Hans-Peter Kühn.

Am Brückentroll kommt man nur vorbei, wenn man vorher den Höhlentroll tötet. Um dies zu bewerkstelligen, hilft nur eins: Vorher viel kämpfen und zaubern, bis die Charakterwerte eine anständige Höhe erreicht haben. Den Brückentroll könnt Ihr elegant durch die Zeile: "Laufe unter Brückentroll durch" umgehen. Ist doch ganz einfach. Drachenblut findet Ihr beim Scharlatan.

Castle Master

Anatol Wuwer aus Solothurn hat eine Frage zum offensichtlich unsterblichen Incentive 3-D-Gruselkabinett.

Er findet einfach den Schlüssel für die Truhe in der Kornkammer (4. Stock) nicht. Er hat bis jetzt 8 Schlüssel, 9 Pentacles und alle Geister getötet. Weiß jemand von Euch, wo der verdammte Schlüssel versteckt ist?

Last Ninja 3

Matthias Bach aus Fürth hat trotz unserer Komplettlösung Probleme mit dem letzten Ninja. Er ist im dritten Level angekommen und findet dort den "Stöpsel" für den Ausguß nicht. Hat jemand von Euch den Stopfen gesehen?

Countdown

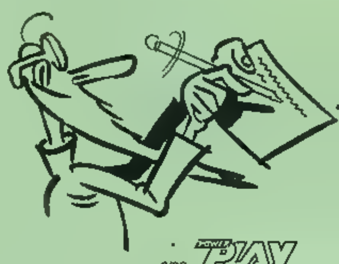
Falko Knotsch aus Halle sitzt im Gefängnis und kommt nicht raus. Er hat bereits 27 Punkte und ausgiebig mit dem Wärter gesprochen. Trotzdem will der Bursche die Tür nicht aufschließen. Hat jemand einen Rat für Falko?

Police Quest 1

Daniel Schweizer aus Ravensburg hat ein echtes Problem. Er möchte "Sweet Cheeks" aus dem Gefängnis freibekommen. Leider fehlen ihm die Befehle. Welcher Kommissar kann weiterhelfen?

Shining in the Darkness

Peter Böttger ist kurz vorm Verzweifeln. Er treibt sich schon seit Tagen im Dungeon rum und kann trotzdem die "Arms of Light" nicht finden. Seine Charaktere haben schon den Level 60 erreicht. Kann jemand den genauen Fundort der Rüstungsteile mitteilen? Wo findet man das Wasser für den Brunnen?



● Wir sind eine marktführende junge High-Tech-Unternehmensgruppe mit überdurchschnittlichem Wachstum. Unser Metier sind Zeitschriften, Bücher und Software. Mit unseren über 1000 Mitarbeitern in fünf Ländern Europas und in den USA erzielten wir 1990 einen Umsatz von mehr als 450 Millionen DM.

Die Palette der Publikationen unseres Zeitschriftenverlages reicht vom Spiele-Magazin für Computer-Freaks über Zeitschriften für PC-Anwender bis zu hochspezialisierten Blättern, die aktuell aus Segmenten des Computer- und Elektronik-Marktes berichten. Auch in der Wirtschaftspresse sind wir mit mehreren Titeln vertreten.

Mit dem Blick auf den gemeinsamen Markt und in dem Bestreben, unsere Leser noch besser als bisher zu informieren, werden wir unsere Anzeigenteams verstärken. Deshalb suchen wir

● Anzeigenverkäufer/innen

Ihre Aufgaben:

- Zu Ihren Aufgaben gehört es, neue Anzeigenkunden zu akquirieren sowie den vorhandenen Kundenstamm zu pflegen.
- Die wichtigsten Marketinginstrumente sind Kundenbesuche und das Telefon.
- Sie beraten den Kunden bei seiner Mediaplanung. Das bedeutet im Kern, dem Kunden zu zeigen, welche unserer Computerzeitschriften eine besondere Affinität zu seinen Marketingzielgruppen aufweist. Für diese Beratung steht Ihnen ein breites Spektrum an Argumentationshilfen unseres Marketingservices zur Verfügung.

Unsere Anforderungen:

- Sie sollten Spaß am Verkaufen haben und selbstbewußt auftreten können.
- Idealerweise haben Sie eine kaufmännische Ausbildung und bringen Computer-Know-How mit. Verlagskenntnisse sind von Vorteil.

Unser Angebot:

- Wir bieten Ihnen einen attraktiven Arbeitsplatz, an dem Sie durch Ihren Einsatz wesentlich zum weiteren Erfolg unseres Unternehmens beitragen können. Es erwarten Sie ein leistungsbezogenes, attraktives Einkommen und überdurchschnittliche Sozialleistungen.
- Haben wir Sie neugierig gemacht? Dann senden Sie bitte Ihre Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung. Für Vorabinformationen steht Ihnen Herr Volker Müller (Tel. 089/4613-5015) gerne zur Verfügung.

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



Markt&Technik
WOCHENZEITUNG FÜR ELEKTRONIK

BÖRSE
ONLINE









DECKBLATT

DESIGN&ELEKTRONIK



AMIGA







Eine regelrechte Flut an Tips und Tricks flattert jeden Morgen in die Redaktion. Hab' ich mich nach zwei Tassen Kaffee endlich dazu durchgerungen, den Postberg zu durchwühlen, versinke ich auf Stunden in "Sonic"-Karten, seitenlangen Joypad-Akrobatik-Cheats und diversen Bonushöhlen aus Marios drittem Abenteuer. Die Freude über tolle Cheats und Karten von aktuellen Spielen motiviert ständig zum erneuten Durchstöbern Eurer Zuschriften. Diesen Monat werden alle "Castlevania"-Freaks die Paßwörter des vierten Teils bejubeln. Formel-1-Piloten dürfen sich über den Tip des Monats freuen — die echten Luftsprünge wird jedoch Hannes Moser aus Innsbruck veranstalten. Er kann sich von den 500 Märkern Unmengen Game-Boy-Module zulegen. Wenn Ihr genauso enden wollt, vertieft Euch Nächte lang in heiße Module und schickt uns die Tips ruckzuck her. Jede Veröffentlichung wird selbstverständlich mit einem Honorar belohnt.

Kurt

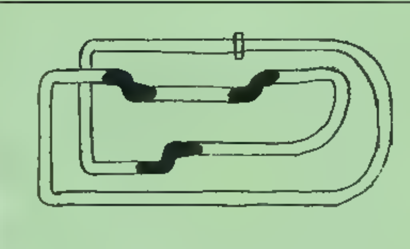


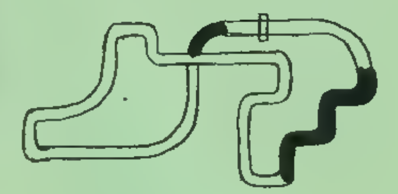
F1 Race (Game Boy)

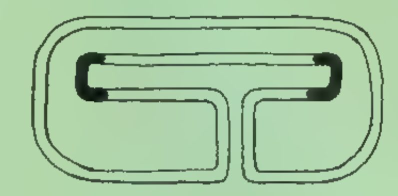
Wer bei Game Boys "F1 Race" ständig als letzter über die Ziellinie braust oder mit den verzwackten Kurven zu kämpfen hat, sollte Hannes Mosers Karten genau studieren. Hier noch einige Tips zu den Strecken:

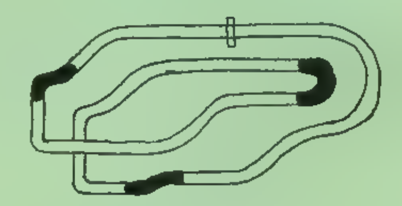
Australien: der einfachste Kurs — einfach Augen zu und durch. Bester Wagen: Type B.

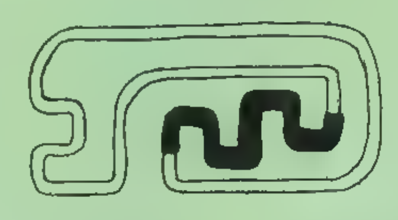
Kanada: die vier 90-Grad-Kurven wie in der Zeichnung meistern. Die zwei 180-Grad-Kurven etwas langsamer angehen. Bester Wagen: beide.

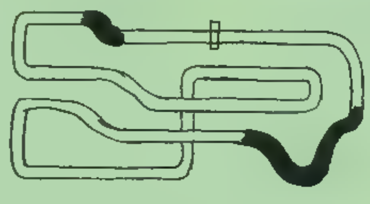


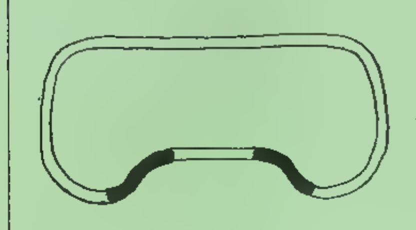


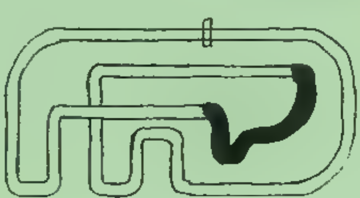


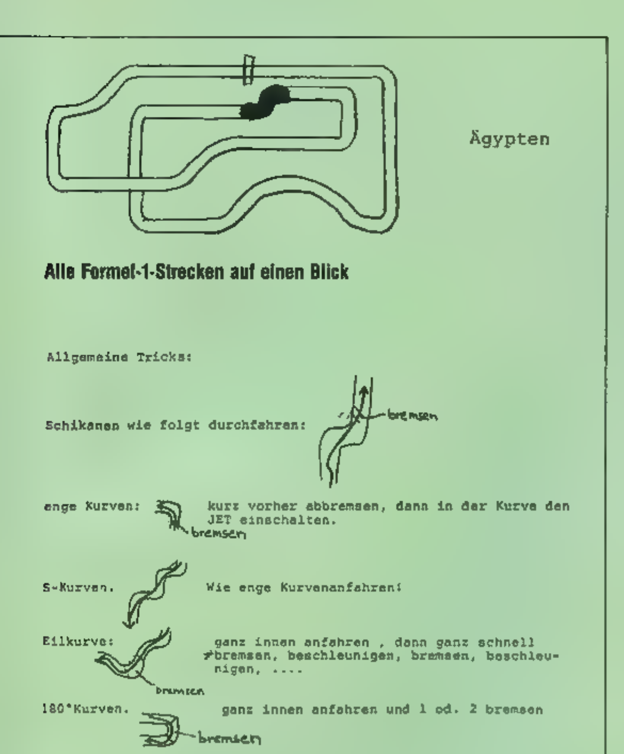












Alle Formel-1-Strecken auf einen Blick

USA: die Schikane mit dem gezeichneten Trick meistern. Die vier langgezogenen S-Kurven sollten kein Problem darstellen. Auf den wenigen Geraden den Jet benutzen. Bester Wagen: Type B.

Portugal: Insgesamt warten drei Schikanen auf den Fahrer. Auf den Geraden den Jet voll ausfahren. Bester Wagen: Type A (mehr Benzin).

Japan: Hat man die Hürde Portugal überwunden, sollte dieser Kurs keine Schwierigkeiten machen. Die S-Kurven können mit voller Geschwindigkeit durchfahren werden. Bei der Schikane kurz vor dem Ziel ein bißchen bremsen und Joypad dauernd nach rechts drücken. Bester Wagen: Type B.

Brasilien: Mit dem A-Wagen sind die S-Kurven kein Problem, aber man verliert mit nur 280 km/h viel Zeit. Deshalb B-Wagen benutzen und ab und zu bremsen.

UdSSR: die "Eilkurve" möglichst innen anfahren und dann ein paarmal kurz bremsen. Bei der 180-Grad-Kurve genauso verfahren und die Schikane wie in der Zeichnung meistern. Bester Wagen: Type B.

Indien: Diese Strecke ist verdammt schwer zu meistern. Die Eilkurve ist schwerer als die russische. Die S-Kurven sind langgezogener als die brasilianischen, aber kürzer als selbige in Japan.

Ägypten: Diese Finalstrecke ist ziemlich einfach, dafür fahren die Gegner aggressiver, schneller und hinterhältiger. Der Wagentyp ist der Vorliebe des Spielers überlassen. Entweder man durchfährt die Kurven mit 40 km/h mehr, oder ist auf den Geraden 10 km/h schneller.

Fortified Zone (Game Boy)

Von Oliver Rehm stammen folgende Paßwörter: Level 2 (3375), Level 3 (1681), Level 4 (1122).

Super League (Mega Drive)

Das Paßwort für die Finalrunde im U.S.-Play-Off schickte uns Kolja Walter aus Heidelberg. Das Paßwort lautet: KNcjpqrnmkbdVPZViuFGXA

Marvel Land (Mega Drive)

Frederic Ufer machte sich noch ein paar Gedanken zu "Marvel Land" auf dem Mega Drive. Wir drukken seinen Nachtrag in Form von sieben Karten, die jedoch nur die Stellen eines Levels mit Warp-Eingang zeigen. Die kleinen Pfeile weisen die möglichen Bewegungsrichtungen von Plattformen, die großen markieren die Laufrichtung. Ach, ja: Wackelnde Kisten (im Vier-Sekunden-Abstand) enthalten grundsätzlich bösartige Monster, also Vorsicht! Springen könnt Ihr auch in nasser Umgebung, insofern sich die Wasseroberfläche nicht bewegt. Last not least, drei weitere Marvel-Paßwörter: TOTEMMOGLE, A LA MODE und SWEETIE

Warp nach Area 3

1.2: Hier solltet Ihr Euch zuerst die Flügel holen

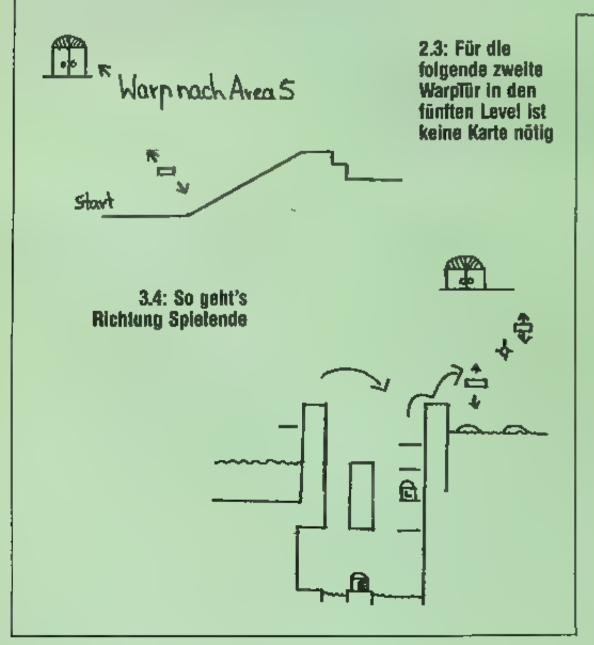
Warp nach Area 7 →

1.5: Vergeßt nicht, sowohl die Waffe als auch die Flügel einzusacken

Warp nach Area 2

2.2: Unkompliziert in den dritten Marvel-Level

2.1: Entweder gelangt Ihr mittels der Flügel (kurz nach dem Levelanfang) zur Warp-Plattform oder Ihr erreicht diese Tür über das zweite Kanu und den Rücken des Maulwurfs



2.3: Für die folgende zweite WarpTür in den fünften Level ist keine Karte nötig

3.4: So geht's Richtung Spielende

Ninja Gaiden (Game Gear)

Die Paßwörter zu diesem brandneuen Ninja-Knaller sandte uns M. Dilling aus Regensburg. Und hier sind sie:
Level 2: NINJA
Level 3: GIDEN
Level 4: DRGON
Level 5: SWORD

Road Blasters (Lynx)

Der zweite Tip von Jörg Proidl beschert eifrigen Road-Blaster-Fahrern eine Levelanwahl. Fangt Ihr den Level "Rookie" an, haltet B gedrückt und fahrt auf den ersten Baum am Straßenrand (links oder rechts). Es erscheint ein Digi-Bildchen des Programmierers, und Ihr könnt nun mit Option 1 oder Option 2 den gewünschten Level aussuchen. Nachdem Ihr A gedrückt habt, fahrt Ihr den ersten Level durch und seid nun im gewünschten Abschnitt.

Ms. Pac-Man (Lynx)

Jörg Proidl aus Gronau fand einen Weg, Ms. Pac-Man zu beschleunigen. Nachdem Ihr im Spiel "Pause" gedrückt habt, gebt folgende Kombination ein: A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1. In der Anzeigenleiste erscheint nun ein Blitzsymbol. Drückt nun während des Spiels B, und Ms. Pac-Man bewegt sich wesentlich schneller. Die Wirkung hält zwar nicht ewig an, aber der Cheat kann jederzeit wiederholt werden.

Castlevania 4 (Super Famicom)

Wer mit seinem Peitschenhelden im vierten Teil der Castlevania-Reihe hängenblieb und bis jetzt nicht ein noch aus wußte, darf die Paßwörter von Gerhard Koros aus Haslach benutzen. Gebt sie unter dem Namen "Gerhard" ein.

A = Axt
H = Herz
W = Weihwasser
/ = leerstehend

Level 2:	A//H
	A//H
	/A//
	WH//
Level 3:	W///
	A//H
	/A//
	H///
Level 4:	W//A
	AW/H
	/H/A
	////
Level 5:	W//H
	A//H
	/A/A
	W///
Level 6:	W//H
	AW/H
	/H/A
	W///
Level 7:	W//W
	AH/H
	///W
	/A//
Level 8:	W//H
	AW/H
	/H/W
	WA//
Level 9:	W///
	AW/H
	/H/W
	HW//
Level 10:	W//H
	AH/H
	///H
	AW//
Level 11:	W///
	A//H
	/A/H
	HH//
Level 12:	W//A
	AH/W
	///H
	HH//
Level 13:	W//A
	A//H
	/A//
	/HA/
Level 14:	W//A
	AA/H
	/W//
	/HA/
Dracula:	W//A
	AW/H
	/H//
	/HA/

Bonk's Revenge (PC Engine)

Um bei Bonk's Revenge in ein Bonus-Level-Menü zu kommen, benutzt Ihr folgende Kombination, die Ulf Schneider für Euch herausfand: Im Hauptmenü Feuerknopf 2 und "Run" gleichzeitig drücken. Schon erscheint das Menü.

Battle Ping Pong (Game Boy)

Die Paßwörter zu diesem Spielchen kommen von Sascha und Ren Zeis aus Essen. Und hier sind sie:
Level 2: 7822
Level 3: 6524
Level 4: 1604
Level 5: 0781
Level 6: 5802
Level 7: 8731
Level 8: 0511

Hellfire (Mega Drive)

99 Continues lassen den stärksten Actionspieler vom Hocker kippen. Phillip Brüsewitz aus Kiel ermogelte sich diesen netten Cheat: Im Option-Menü "Hard" einstellen und nun irgendeinen Sound ca. 70 Sekunden lang anhören. Das Spiel startet jetzt von selber mit 99 Continues. Dieser Tip ist nur auf dem europäischen Mega Drive (o. Genesis) zu gebrauchen.

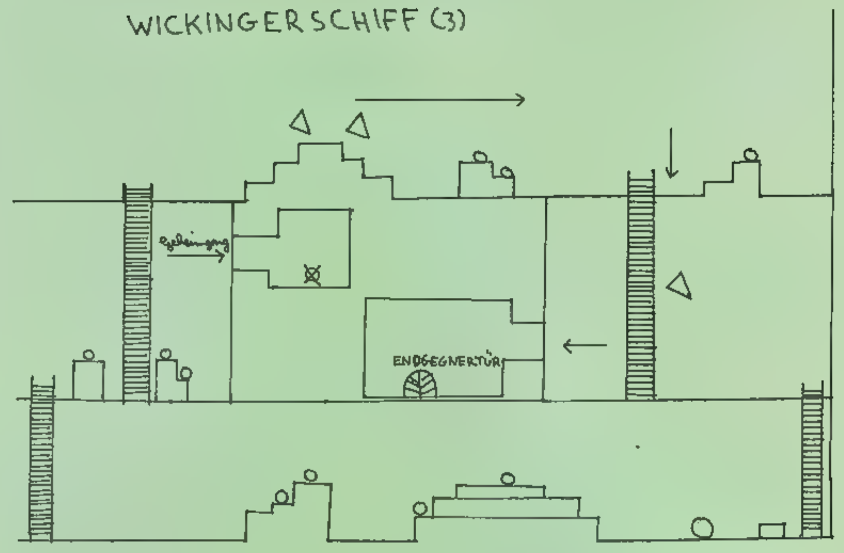
Arcus Odyssey (Mega Drive)

Die Codes zum Ein- und Zwei-Spieler-Modus dieses Mega-Drive-Abenteuers kommen von Markus Göbel aus Winnenden.
Level 2: F9PBAIACRO
Level 3: H2JCAIII1J
Level 4: HSKHCQIPMU
Level 5: JRKCHWITNA
Level 6: HRKCE5IT3E
Level 7: EDXBAIAARI
Level 8: EGROBNAE0 (Null) 3
2-Spieler-Modus:
Level 1: HRMGEKQLLT
Level 2: XJ0 (Null) EIAQLBD
Level 3: KMKCEQQQN1
Level 4: JJ0 (Null) EIIQRFF

Quak Shot (Mega Drive)

Interessante Karten zu Donald Ducks Abenteuer bekamen wir von der Crew um Marcel Schmalfuss und von Mathias Otto. Von Marcels Karten veröffentlichen wir die des letzten Levels und die des Wikingerschiffs, da die anderen Adventure-Teile überschaubar sind. Mathias' Karten zeigen Euch die Bonushöhlen in der Pyramide und die Lösung des Versteckspielchens in Maharadja's Palace.

○ — Gegner
⊠ — Dornen
ʍʍ — Gespenst
△ — Extra



Quakshot: Im Wikingerschiff treibt der Endgegner versteckt sein Unwesen

Maharaja's Palace

LEGENDE:
TUR
bewegliche STACHELN
STACHELN
BONUS
ENERGIE
Donalds STARTPUNKT

Lösung.
rein- B
1C-5D
5E-2F
2H-6T
6V-TIGER!

Pyramide

Quakshot: In der Pyramide warten Bonusräume — beim Maharadscha ein Labyrinth von Türen

POWER PLAY KLEINANZEIGEN

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.
Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Mai-Ausgabe** (erscheint am 15. April '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 10.März '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni '92-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C 64/128

Schweiz! Verk. C 64 + Floppy 1541 II + Action Replay VI + 2 Joysticks + sehr viele Spiele. Super-Preis 400 sFr. Tel. CH-071/445116 (Ricardo)

Verk. 1. je 30 DM: M & M II, Castle Master, Fugger, Invest. Für je 35 DM: B. Rogers, Sim City, Rings of Medusa. Für je 15 DM: Neuromancer, Silent Service, Capt. Blood. Ultima VI für 50 DM. Tel. 0551/32084

C64-Games, Conquestador, Terminator 2, alle Ninja, The Cycles GP, Klax, Turrican 2, Buck Rogers usw., Liste von: M. Rosenauer, Siebenbrunnenfeldg. 8/2/11 A-1050 Wien

Verk. C 64 mit defekter Floppy + Spiele + Datasette + Spiele + Joystick für ca. 400 bis 450 DM. Tel. 0231/458482 (fragt nach Sandro)

Verk. C 64, Floppy 1541, Joystick, Locher, Datasettenrecorder, Box, 140 Spiele, für 600 DM. Tel. 06223/71637

Verk. C64 [illegible] Floppy 1541 [illegible] Jahr alt 2 Joysticks, Disketten, Zeitschriften, Datasette, Spiele (X-Out, Kataxis usw.) für 500 DM. Tel. 08141 17121 (Alex)

Verk. C 64 II, 1541 II, Datasette [illegible] Joysticks u [illegible] Software [illegible] Auch einzeln VB komp. 400 DM, Jens Thiel Tel. 02681/4996

Verkaufe Originalspiele! Nur Top-Games wie Hawkeye, Test Drive 2, Emlyn Hughes Int. Soccer usw. Preis VHB. Tel. 07944/2488 (ab 21 Uhr)

Suche Spiele C 64: Stargiider, Running Man, Babarian 2, Starwars, Startrek usw. Original oder Kopie, zahle bis zu 20 DM/St. Tel. 04281/1264 (Steven verlangen)

Verk. F-16 — super Flugzeugsimulator mit deutschem Handbuch für nur lappige 50 DM. Meldet Euch bei Alex Eisenbeiß, Tel. 0610 5 52684 (nicht im Ausland)

Verk. C 64 + Floppy 1541 II + Org.-Spielen (Buck Rogers, Ultima V, u.v.a.), alles 100 % o.k., für 350 DM oder tausche geg. Amiga. Tel. 0221/374654

Suche Tauschpartner für C 64! Habe immer die neueste Soft! Listen an: Peter Laube, Sackgasse 3, 3583 Wabern 5, 100 % Antwort!

Verk. Mon. 1802 + Monochrom Bernstein, 128 D, Floppy 1581, Drucker, div. Spiele für C 64. Tel. 0221/742500 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe C 64 mit Floppy + Drucker, 2 Joys, 40 Disketten, Diskettenbox, Lehrmaterial, Druckerpapier. Benjamin, ab 18 Uhr zu erreichen unter Tel. 05723/2133

Dringend! Suche Floppy 1541 II. Möchte nicht mehr als 100 DM ausgeben! Angebote an: Daniel Stobbe, Leninstr. 18, O-7816 Schipkau

** C 64 ** Habe alte und neue Spiele in rauhen Mengen! Schickt Eure Listen an Sven Anderssen, Gartenstr. 3, 3106 Eschede (100 % Antwort)

* Verkaufe Kick off II für nur 20 DM *
Telefon 06408/7718 (Daniel)

Forgotten Worlds, Roller Coaster, Last-Duel zu je 30 DM zu verkaufen, zusammen: 70 DM. Suche für MS-DOS: Monkey Island II (deutsch). Tel. 02732/3669, Fax 02732/27502 (Michael)

Verkaufe C 64 + 1541 II + Joy. + Disk's, z. B. Kick off 2, Sim City usw. Preis 200 DM. Frank Fabek, Iriswog 88, 4700 Hamm 5, Tel. 02381/63242

Verk. C 64, Floppy II, Mon 1802, Joysticks, Diskbox, Locher, Leerdisks, Handbücher, kaum benutzt (101 % ok). Nur zusammen f. 800 DM. Tel. 07182/7293 (ab 17 Uhr, Adam)

Verk. C 128 D, 3 128er-Sonderhefte + Disks, Basic-Buch, Tips & Tricks + 2 Spiele: Hotel, Pirates, für 320 DM. P. Peschel, Gerbergasse 78, 7840 Mullheim. Tel. 07631/16457

Verk. C 64 II, Floppy II, mit viel Zubehör: Terminator 2, Turtles u. a. Spiele, für 400 DM. Simon Priester, Pfarrer-Rudolf-Str. 4, [illegible] Geisenheim, Tel. 06722/1619

Verk. 24 Nadel Drucker [illegible] für C 64 [illegible] Zeichen/S, [illegible] Neupreis 800 DM, Verkauf [illegible] VB. Tel. [illegible] (Mo.-Mi.-Sa ab [illegible])

Verk. [illegible] Tel. [illegible]

Verkaufe C 64 + 2 Datasetten + Spiele + Joystick + Handb[illegible] + Programme zum Superpreis von 100 DM (99 % ok). Ruft mich an. Tel. [illegible]

Verk. C 64 II + Floppy + viele Org.-Spiele, Resetschalter + Abdeckhaube + Datasette + viele Cass.-Spiele. Tel. [illegible] DM [illegible]

Verkaufe [illegible] The [illegible] Spherical [illegible] Grand Monster Sla[illegible]. Suche Power Play von 1/87–8/91. Zahle gut. Tel. 02508/5 49

Verk. Org. Mega Pack [illegible] Summer [illegible] Darkside [illegible] 20 [illegible] Football, APB, Poker-game 15 [illegible] 10 [illegible] auch BM [illegible] Tel. 08161 [illegible] (Martin)

Verk. C 64 Orginale Phantasie Bonus Edition 45 DM, Ultima V & Ultima V je 40 DM, Italy 1990 25 DM, BT I, Sentinel Worlds I, Sorcerer je 20 DM. Tel. 0561/65042 (ab 14 Uhr Michael)

Verk. C 64 + Org.-Spiele Manch. Un. Europe, Oil-Imp., Inv., Lotus, Tie Break, FM 2 u.v.a. + Modul V-DOS, Reset-Schalter + Maus + 2 Diskboxen. M. Koetzsch, Rochlitzstr. 65, O-7031 Leipzig

Infocom-Raritäten gesucht - Postkarte mit Angeboten an: Guido Tommasone, Hochheimer Str. 7, 6094 Bischofsheim. Wenn möglich Angabe von Beilagen.

Verk. C 64 und Floppy VC-1541 (je 150 DM) und div. Zubehör (DM 20). Tauschpartner A1000/C64 gesucht! G. Stechmann, Innstr. 4, 8580 Bayreuth, Phone 0921/57763

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Farbm. 1802, Drucker MPS 802, Joysticks, Spiele (z. B. Turrican I + II, Last Ninja III). Tel. 0221/319779 (Sabrina o. Oliver)

Verkaufe für C 64! 20.000 Meilen unter dem Meer, Sex-Cartoons 1 - 43 und Samantha Fox Show für je 15 DM. Versand per NN. B. Siering, F.-Gäbler-Ring 5/0701/ O-5063 Erfurt

Verkaufe C 64 mit Floppy, Verkabelungen, Handbuch, 10 Leerdisketten, 20 Spielen, 1 Joystick, für nur 200 DM; ruft an: Tel. 02434/6193 (bei Christian Engel)

Verkaufe massig Soft-, Hard-, Modul-, Bookware usw! Schreibt schnell an mich, weil's billig ist: Tobias Pölleth, Freitenshofen 30, 6437 Freystadt 1

Suche Original-Programme für 128 D, [illegible] im 128-Modus und CP/M-Modus. [illegible] Undine, Mittelstr. 1, O-7270 Delitsch

Verk. Org. Games: Starlight [illegible] Rick Dangerous 2 je 26 DM [illegible] DM, alles zus. 55 DM. Schreibt an [illegible] Str. 122, O-[illegible]

Verk. B'Liga-Manager [illegible] DM, Lotus 25 DM [illegible] DM, suche [illegible] B'Liga-Manager Prof. Tel. [illegible] (Stephan ab 18 Uhr)

Suche dringend [illegible] C 64: They stole a Million, [illegible] Temple of Apshai T[illegible] Rog[illegible] Vietnam. Tel. 04551/83710 [illegible]

Verk. Cartridge [illegible] DM [illegible] 36 DM [illegible] und 20 DM. Tel. 06181/4 [illegible] Sebastian

Verk. Monitor 1802 für [illegible] 200 DM [illegible] Tel. [illegible] DM, alles [illegible] Handbuch [illegible]

Verk. C 64 II + 1541 II + Monitor 1802 + Action-R. [illegible] (120 DM) + viel Zubehör (Spiele) + [illegible] Zeitschriften. Preis 800 DM. U. [illegible] 25, O-6500 Gera (Tel. 21070)

Verkaufe: C 64, 1541; Datasette; 3 Module; Literatur und Programme, VB 500 DM. Bei Interesse: Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7058707

Suche Tauschpartner mit neuester Software, schickt Eure Listen an Thomas Albat, Hinter den Gärten 3, 7776 Owingen 1

Verk. C 64 + 1541 II + 1530 + 2 Joys + Resetschalter + Disk-Locher (alles erst 1 Jahr alt) + gute Spiele (z. B. Turrican, Klax), NP 850 DM, VHB 500 DM. Th. Höfer, E.-Weinert-Str. 16, O-6500 Gera

Verkaufe C 64 mit Monitor, Laufwerk, Datasetten, Bücher sowie Spielen für 700 DM. Tel. 06173/1361 ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für C 64-Spiele (auch Kopien). Schickt Listen an: Sören Meusel, Schulweg 1 a, 6429 Meuselbach

Amiga

Verkaufe F-16 Falcon 60 DM, Bundesliga-Manager Professional 60 DM, Flood 35 DM, Oil Imperium 35 DM. Alles Originale! Ruft an: Tel. 04171/73912 (MO-FR 14 - 18 Uhr)

Verk. Orig. Larry 3 (dt.) 60 DM, Invest (dt.) 50 DM, D. Knights of Krynn + Charakterdisk 55 DM, Falcon-MD 1 + dt. Anl., Hard Drivin II, Waterloo je 35 DM. Tel. 04254/8739 (verl. Heiko)

Verk. Arachnophobia, Pit-Fighter, Barbarian 2, Battle Isle, [illegible] Under Pressure, Wild Wheels [illegible] 40 DM, Data Beckers Demomaker 50 DM. Tel. 069/422354

Verk. Double Dragon 3, Terminator 2, Brat, Lemmings, [illegible] Lotus 2, Rodland, Mega [illegible] Final Fight [illegible] je 40 DM. Tel. [illegible] (Brian)

Verk. Orig. Railroad Tycoon für Amiga u. Secret [illegible] 2 für MS-DOS. Alex Krause, [illegible] Str. 15/3, A-8020 Salzburg

Verkaufe Railroad Tycoon 4[illegible] DM, Vermeu [illegible] DM, Western Games, [illegible] & Smash [illegible] DM, Rings of Medusa 35 DM. Tel. 08[illegible] (Bernhard ab 14 Uhr außer Donnerstag)

Verkaufe Terminator 2 [illegible] DM und Goldrush 20 DM; [illegible] Versandkosten. Thomas [illegible] Schwa[illegible] 15, [illegible]

Verk. Amiga-Orig. Screaming Wings, [illegible] Bike, Spitting Image [illegible] 15 DM, [illegible] of the [illegible] 20 DM und Gunboat 50 DM. Tel. 06145/33482

Verkaufe KO 5 zu 90 DM, Redstorm Rising, Wolfpack zu je 40 DM sowie Hillstreet Blues zu 25 DM. Tel. 0711/606964 (Markus, erst ab 18 Uhr anrufen)

Orig. Flight o. the Intruder 40 DM, Kick off II + Final Whistle + Winning Takliks 65 DM, Pagellipper (Anim.) 40 DM. A. Lohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal 1

Verkaufe Dungeon Master (kpl. deutsch) Chaos Strikes Back (engl.) mit Orginal FTL-Adventurer's-Handbook, alles zus. 100 DM, auch einzeln (Orginal). Tel. 030/4312248 (Stefan)

F-16 Falcon, Their finest Hour je 35 DM, Pirates, Deluxe Paint je 30 DM. Tel. 04651/8760 (nach 17 Uhr)

Suche 0,5 MB-Speichererweiterung für den Amiga 1000. Zahle gut. Tel. 05541/32733 (Sascha)

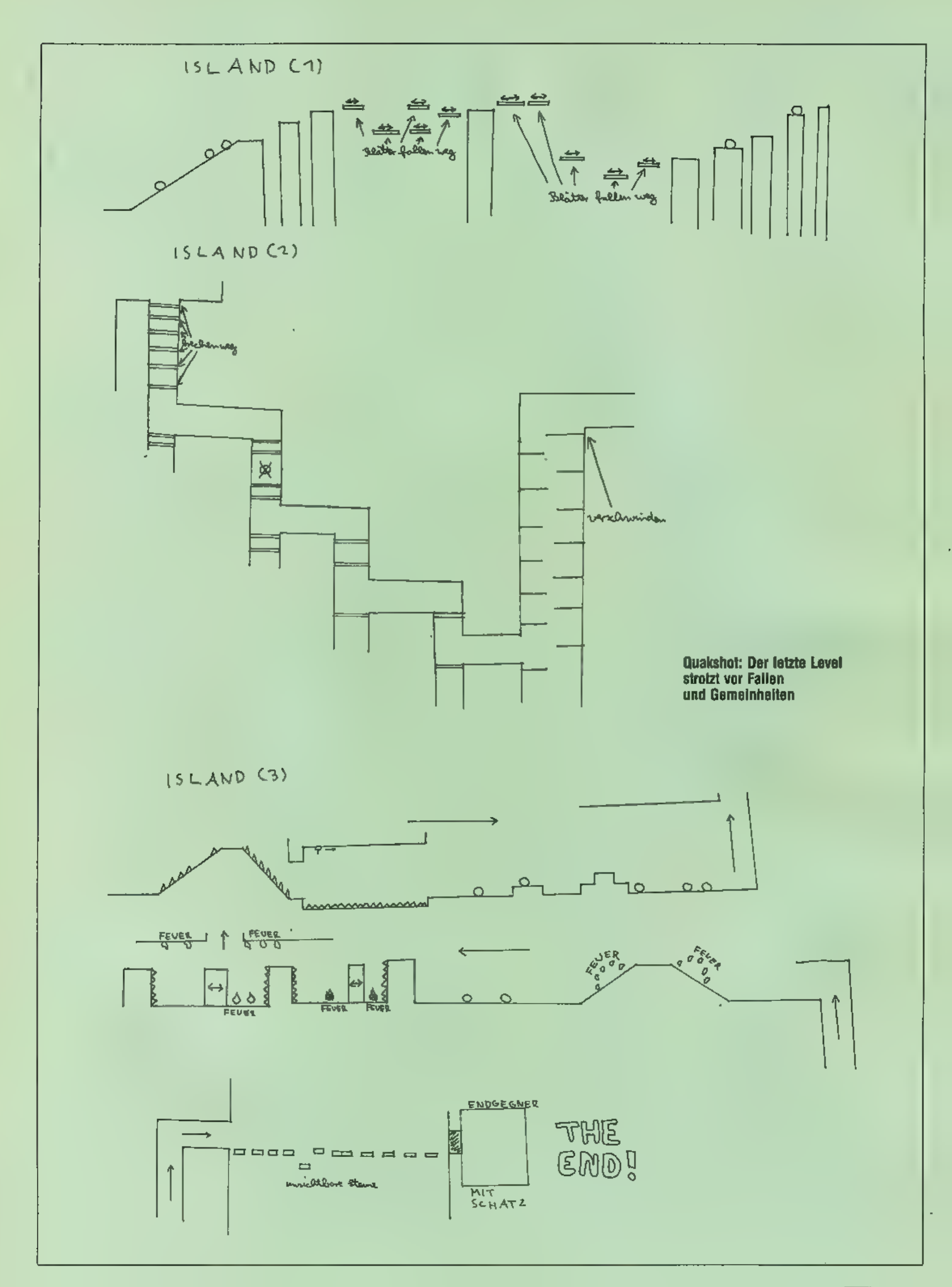
Über 20 Originale bei: Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen, zu wirklich fairen Preisen. Tel. 07471/13521 (z. B. W. Gretzky, Tie Break, Elvira, S. Monaco GP, Zak etc.)

Verk. die Orig.. Lemmings, Ishido 40 DM, Rainbow Islands, Predator 2, Future Dreams 30 DM, Silent Service 20 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Verk. DPaint III 100 DM. Flight of Intruder, Silent Service 2, Falcon u. Mission 1 + 2 je 50 DM, Airborne Ranger, Red Storm Rising, Flight 2, Tower Fra, ATF 2, Dino Wars, 30 DM. Tel. 0211/655102

Verk. Orig.-Spiele: Ishido, Monkey Isl., Logical, Heimuall, Powermonger, Heros Quest, Lemmings, Buck Rogers, Top League, Lemmings II zu je 45 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 Uhr (Oliver verl.)

Fortsetzung auf Seite 93



Quakshot: Der letzte Level strotzt vor Fallen und Gemeinheiten

Teil 9

Das Finale ist erreicht. Nach langen Entbehrungen und harten Kämpfen steht Ihr dem bösen Beholder gegenüber. Der böse Beholder ist kein schwerer Gegner.

Eye of the Beholder Clue-Book

Endlich kommt die Erlösung! Mit genauen Schritten werdet Ihr durch die verschiedenen Räume der letzten Dungeon-Levels geführt.

1. Level 11 kann nur über die Gruben auf Level 10, Raum 41, betreten werden.

2. An der Westwand ist eine Nachricht: Euer Schicksal liegt in den Sternen.

3. An der Westwand ist ein Tor, das mit einem steinernen heiligen Symbol geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 7, Raum 67, teleportiert.

Dies ist auch ein Teil der "Celestial Stars of Navigation" — eine Vorrichtung zum Ausrichten der drei konzentrischen Quadrate (bestehend aus Raum 1 bis 11). Ihr könnt so die verschiedenen Sektionen dieses Levels erkunden.

Um die Ringe auszurichten, drückt den Knopf nahe dem Perimeter, um die Öffnung um 90 Grad entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen. Richtet die Ringe vom inneren Ring nach außen aus und wiederholt diese Prozedur.

4. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

5. Eine Nachricht: Laßt keinen Stein unberührt.

6. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

7. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

8. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

9. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

10. Ein moosbewachsener Stein.

11. An der Südwand die Nachricht: Die Ausrichtung muß genau sein.

12. Das ist eine normale Tür. Es ist kein Schlüssel erforderlich.

13. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Westtür.

14. Eine +3-Ringrüstung und ein +4-Langschwert namens "Slasher".

15. Ein nichtmagischer Ring.

16. Das ist eine normale Tür. Es ist kein Schlüssel erforderlich.

17. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet einen Gang im Süden.

18. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Südtür. Es sind auch zwei Xorn da.

19. Ein Mindflayer! An der Südwand ist ein Tor. Ein Steinorb aktiviert das Tor. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein. Die Gruppe wird zu Level 12, Raum 1, teleportiert.

20. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet einen Gang im Westen.

21. Ein Mindflayer.

22. Ein Mindflayer.

23. Ein Zauberstab für Lightning Bolt.

24. Die Gruppe wird von hier zu Raum 31 teleportiert.

25. Die Gruppe wird von hier zu Raum 28 teleportiert.

26. Die Gruppe wird von hier zu Raum 35 teleportiert.

27. Eine Magierschriftrolle für Hold Monster.

28. Die Gruppe wird von hier zu Raum 25 teleportiert.

29. Die Gruppe wird von hier zu Raum 33 teleportiert.

30. Die Gruppe wird von hier zu Raum 34 teleportiert.

31. Die Gruppe wird von hier zu Raum 24 teleportiert.

32. Die Gruppe wird von hier zu Raum 36 teleportiert.

33. Die Gruppe wird von hier zu Raum 29 teleportiert.

34. Die Gruppe wird von hier zu Raum 30 teleportiert.

35. Die Gruppe wird von hier zu Raum 26 teleportiert.

36. Die Gruppe wird von hier zu Raum 32 teleportiert.

37. Ein Luckstone-Medaillon und eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.



38. Eine ganz normale Tür, kein Schlüssel erforderlich.

39. Die Halle hinunter sind Hebel an der Ostwand. Geht durch die Halle und legt alle Hebel nach oben. Manche werden zurückschnellen, aber Ihr schaltet sie beharrlich wieder nach oben. Sind alle Hebel einmal oben, erscheint ein Zauberstab für Frost auf dem Regal im Raum 40. Ein Zwergentrank für Healing liegt auch da, der zu den Zwergen auf Level 5 mitgenommen werden muß, um ihren König wiederzubeleben.

40. Ein Zwergentrank für Healing liegt auf dem Regal im Süden. Es muß zu den Zwergen auf Level 5 zurückgebracht werden. Ein Zauberstab für Frost liegt hier, wenn Raum 19 komplettiert wurde.

41. Eine Klerikerschriftrolle für Cure Serious Wounds.

42. Drei Xorn!

43. Ein moosbewachsener Stein und eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.

44. In dem Labyrinth zwischen Raum 44 und 45 treiben sich sieben Xorn herum.

45. Xorn in der Nähe.

46. An der Südwand steht geschrieben: Raum des Schlüssels.

47. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet den Gang im Westen.

48. Ein Zwergenschlüssel und ein Steinorbschlüssel für ein Tor liegen hier.

49. Eine ganz normale Tür, kein Schlüssel nötig.

50. Ein Mindflayer.

51. An der Ostwand steht: Chwat.

52. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet den Gang im Süden. Ein Xorn.

53. Ein Mindflayer.

54. Ein Mindflayer.

55. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet den Gang im Süden.

56. Ein Orb of Power.

57. Ein Mindflayer und ein Zwergenschlüssel.

58. Ein Mindflayer.

59. Ein Mindflayer und ein steinernes heiliges Symbol.

60. Die Knochen sind die Gebeine des Magiers Kirath. Ferner liegen hier ein Zauberspruchbuch, ein +2-Armschutz zur Verteidigung, ein +2-Ring für Schutz, ein +5-Dolch namens "Flicka" und eine +5-Schutzrobe.

Level 12

Die Wände sind prunkvoll verziert Stone Golems und Xanathar wohnen auf diesem Level.

1. An der Westwand ist ein Tor, das mit einem Steinorb-



schlüssel geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 11, Raum 19, teleportiert.

2. An der Westwand ist eine Öffnung, aus der es nach Rauch riecht.

3. Drückt auf die Wandverzierung, und ein Geheimgang im Westen tut sich auf.

4. An der Westwand steht: Dreht um, kein Durchgang!

5. Ein normale Tür.

6. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, schließt sich die Tür im Westen. Vier Stone Golems streifen herum. Einer der Golems trägt einen Totenkopfschlüssel mit sich.

7. Ein Knopf an der Ostwand öffnet einen Gang im Norden.

8. Diese Tür kann nur von der anderen Seite aus geöffnet werden.

9. Ein Knopf an der Ostwand teleportiert die Gruppe ein Quadrat weiter, in die Wand hinein. Ihr könnt mit einem Schritt vor in den nächsten Raum treten (mit Raum 12 bis 15) oder einen Schritt zurück in den vorherigen Raum.

10. Drückt den Knopf an der Ostwand, um die Gruppe zu Raum 26 zu teleportieren.

11. Drückt den Knopf an der Ostwand, um die Gruppe zu Raum 57 zu teleportieren.

12. Die Tür kann nur mit einem Totenkopfschlüssel geöffnet werden.

13. Auf dem Sockel liegen ein nichtmagischer Ring und ein Trank für Healing. Wenn Ihr direkt hingeht und die Gegenstände nehmt, werden andere Gegenstände der Gruppe entwendet und sind für immer verloren. Um den Ring und den Trank zu bekommen, muß die Gruppe ihre eigenen kleinen Gegenstände fallen lassen, bevor sie zum Sockel geht.

14. Ein Totenkopfschlüssel.

15. Eine nichtmagische Kette und ein Trank für Healing liegen auf einem Podest. Verfahrt genauso wie im Raum 13.

16. Hier wird der Stone Golem aus Raum 17 kreiert.

17. Entlang der Nordwand sind drei Sockel. Im Süden jedes Sockels stehen drei Schilder, auf denen steht: "Stein für Materie", "Trank für Stärke" und "Späre für Animation". Legt einen Stein, Trank und Orb auf jeden der geeigneten Sockel und drückt den Knopf an der Nordwand, um einen Stone Golem im Raum 16 zu kreieren. Golems herzustellen ist nur dann eine gute Idee, wenn Ihr mehr Kämpfe haben und EXP bekommen wollt.

18. Diese Tür kann nur vom Osten aus geöffnet werden.

19. Der Raum kann nur vom Süden her betreten werden. Die Türen im Osten und Westen können nur im Raum geöffnet werden.

20-22. Auf dem Sockel im Raum 20 ist ein großes Auge. Legt einen Orb of Power auf jeden Sockel im Osten von Raum 21 und im Westen von Raum 22, und das Auge und die Sokkel verschwinden. Legt einen Orb auf das Podest im Raum 20, und es verschwindet.

23. An der Westwand steht: Raum der Spähre.

24. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, schließt sich die Tür im Osten. Öffnet Ihr die Tür, wird ein Knopf an der Ostwand sichtbar. Drückt Ihr den Knopf, entsteht ein Zauberstab für Fireballs, der auf dem Regal in der südlichen Alkove liegt.

25. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 8 teleportiert.

26. Ein Knopf an der Ostwand teleportiert die Gruppe ein Quadrat weiter nach Osten, in die Wand hinein. Die Gruppe kann einen Schritt vorwärts in den Raum (mit Raum 55 bis 57) machen oder einen Schritt zurück in den vorherigen Raum.

27. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 57 teleportiert.

28A. Drei Orbs of Power.

28B. Diese Tür kann nur von der anderen Seite aus geöffnet werden.

29. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet die Tür im Süden.

30. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet die Tür im Süden.

31. Ein Stone Golem.

32. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Totenkopfschlüssel öffnet die Südtür. Dahinter ist ein Zauberstab für Magic Missles.

33. An der Nordwand ist ein Schlüsselloch. Ein Totenkopfschlüssel öffnet die Nordtür. Dahinter ist ein Zauberstab für Magic Missles.

34-37. Diese vier rotierenden Regale werden insgesamt vier eiserne Rationen hervorbringen.

38-41. Tretet auf eine der Druckplatten, um alle Türen zu diesem Raum zu schließen.

42. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet eine Alkove im Norden.

43. Zwei Tränke für Invisibility.

44. An der Nordwand ist eine Öffnung, die leicht nach Rauch riecht und Fireballs in Richtung Süden schleudert.

45. Xanathar bewohnt dieses Gebiet. Seid achtsam! Der sinnvollste Weg, Xanathar zu vernichten, ist den Zauberstab of Silvias zu benutzen. Den bekommt Ihr von den Zwergen, nachdem Ihr den Trank zur Wiederbelebung ihres Königs gebracht habt. Der Zauberstab sollte benutzt werden, um Xanathar in seine Dornenfalle im Raum 49 zurückzuschlagen.

46. Im Osten und Westen sind Light-Beam-Projektoren. Wenn Ihr den versteckten Strahl durchbrecht, löst sich ein Fireball aus dem Norden (Raum 44). Die Falle kann umgangen werden, wenn alle in der Gruppe unsichtbar sind.

47 & 48. Ein riesiges Auge ist auf jedem Podest.

49. Im Osten und Westen sind Light-Beam-Projektoren. Wenn Ihr sichtbar seid und den versteckten Strahl durchbrecht, werden Dorne auf die Gruppe abgeschossen. Um die Falle zu umgehen, macht Euch unsichtbar. Auf dem Regal im Süden sind Kopien von Torschlüsseln: ein Steinorb, ein steinernes heiliges Symbol, ein Steinring, eine Steinkette, ein Steinmedaillon, ein Steindolch und ein Steinzepter.

50. Tretet auf die Druckplatte, um die Tür im Osten zu verschließen.

51. Tretet auf die Druckplatte, um die Tür im Westen zu verschließen.

52. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, erscheint ein Regal mit einem Trank für Speed an der Nordwand.

53. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, fliegen aus Löchern westlich von Raum 52 und 54 zwei Fireballs nach Osten. Die Fireballs fliegen ein Quadrat weit und drehen dann in Richtung Raum 53, um die Gruppe zu treffen.

54. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, erscheint ein Regal mit einem Orb of Power an der Südwand.

55. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 9 teleportiert.

56. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 26 teleportiert.

57. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe ein Quadrat nach Osten, in die Wand hinein, teleportiert. Die Gruppe kann in den nächsten Raum sehen (Raum 47 bis 49), muß aber wieder zurück in den vorherigen Raum treten.

58. Auf jeder Seite ist ein Podest mit einem großen Auge darauf. Es werden drei Stone Golems freigesetzt, wenn die Gruppe nicht unsichtbar ist.

Ende gut, alles gut.



Fortsetzung von Seite 89

Verk. Orig.-Spiele Klax, Prehistoric Brat, Turrican II u. Flimbos Quest zu je 35 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 Uhr (Oliver verl.)

Suche Space Ace, Gunboat, Zak MC Kracken, Loom, R-Type und World Games. Tel. 04361/1238 (Verkaufe Cinema Bücher, Stck. 8 DM)

Verkaufe für Amiga Bane of the Cosmic Forge u. Wildstreets u. Shadow Warriors für je 50 DM, außer Wildstreets (nur 30 DM) NP 100 DM. 80 DM. 100 DM. Tel. 089/562830 (Rocco)

Verk.. Rainbow Islands, Predator II 20 DM, Ishido, Lemmings 40 DM, Silent Service, Future Dreams, Sidmon (ohne Anl.) 15 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46. 2083 Halstenbek

Tausche Bundesliga-Manager II (mit Zusatzdisk) gegen Larry 5 oder Monkey Island II Angebote an: Marco Louis Pfaffenbergstr. 54, 6750 Kaiserslautern. Nur Amiga-Originale!!

Verk. Beast II, Awesome, Quest 3, Iceman pro Spiel 40 DM oder Tausch gegen Sim Earth, Harpoon, Silent Service II, Invest, Lotus Esprit. M. Bannasch, Fichtestr. 2, O-4600 Wittenberg

Verk. Originale.. Flight of the Intruder, Knights of the Sky, Thunderhawk, Lemmings, Red Storm Rising usw. Liste bei W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Professional Page 2.0 (kompl. deutsch), NP 700 DM für 400 DM + Legend of Faerghail (40 DM) Tel. 09953/639

Suche Originalspiele: Police Quest 2 u. Crazy Cars 2. Verkaufe Monkey Island, Manchester United E., Antheads, Hill Street Blues, Preis auf Anfrage. Tel. 07944/2488 ab 21 h

Verkaufe Originale: Maniac Mansion; Zak McKracken je 50 DM. Indiana Jones and The Last Crusade zu 60 DM. Michael Hippel, Tel. 09779/777 (abends ab 19 Uhr)

Verk.: Railroad Tycoon, Lost Patrol, RVF Honda, Italy 90, Oil Imperium, Manchester United E., Highway Patrol 2, Delux Paint II, Footballer of the Year 2 usw., Tel. 089/707986

Verk. o. tausche Terminator II zu 55 DM, Buck Rogers 65 DM, Suche Golden Axe u. Super Monaco Grand Prix. Christian Schaumburg, Lindenstr. 3, O-6902 Jena

On the Road (orig.) 49 DM, Klax (orig.) 25 DM. Tel. 07961/6771 (Werner)

Suche Indy III, Zak McKracken, Loom, Maniac Mansion, Space Quest III, Larry 1 + 2 und andere Adventures (mögl. deutsch) Tel. 04161/52187 ab 18.00 Uhr (Jörn)

Verk. 3 x neue Profex externe Laufwerke für A500 - 2000 auf VB, wenn alle [illegible] DM 100 (NP 199) [illegible] sei mehr! Tel. 06101/8865[illegible]

Verkaufe A 500 + 1 MB + TV-Modulator + Mouse + [illegible] + [illegible] + Disketten-Schrank + etwa 3[illegible] Disketten + ein paar Originale für ca. [illegible] DM. Tel. 0231/400262

Verkaufe wegen Systemwechsel Amiga-Games z. B. [illegible] Carrier Comm., Elite, Secret of the Silverblades, LOF, Ultima V. Tel. 06624/6535

Verk. A 500 V1.2 + Monitor 1084, 2 ext. LW 3,5" und 5,25" Speichererw. 1,8 MB int., Bootselektor (int); Drucker Star NL-10; Zubehör, VB 2100 DM. Tel. 07151/32132

Leisure Larry 1 - 2, Kings Quest 1 - 3, Rings of Medusa, Turrican und viele mehr, Game für 30 DM. Alfred Ebi, Bloisstr. 58, 7890 Waldshut-Tiengen 1, Tel. 07751/70206 ab 17 Uhr

Verk. Orig. F-15, Railroad T., Silent Service II, Knights o. the Sky, Battle Isle, Mig 29, Kaiser u.v.a. Billigst, ab 20 DM. Robert Hermann, Tel. 09007/1675

Wanted! Amiga-Software! Hollywood Poker+ Pro, Kick off 2, Great Court 2, Sportsimulationen aller Art mit dt. Anleitung. Tel. 07161/817799 (Michael)

Verkaufe Originale! Z. B. Shockware, Ghost Battle, The Plague, Torrak the Warrior, Pirates, Flip and Magnose, Prison, Lost Patrol, Gods, NAM, Unreal, Invest. Tel. 05382/6106

Austria !! Suche Tauschpartner!! Meldet Euch bei Thomas Pölz, A-8265 Blaindorf 71, Beeilt Euch! Bitte mit Liste! Bitte keine Anrufe!!

Verk. Spiele aller Art! Nur Originale! Z. B. Test Drive 2, Space Quest 3, M-1 Tank Platoon, Starflight u. viele mehr! Preise 10 - 40 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 2000 + Farbmonitor + Lernprogr. + Spiele + viel Zubehör. Alles 100 % in Ordnung, VHB 1590 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmonitor + Lernprogramme + Spiele + Maus + Joystick + Bücher alles Top Zustand, VHB 1190 DM Tel. 07121/40507

Verk. A-500; 1 MB, 2 LW, Mon. CM 8833, HF-Mod., div. Zubehör, sehr viel Software und Literatur. VB 1650 DM. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7058707

A-500, 1 MB (1 Jahr alt), VB 600, mit 200 Disketten u. Zubehör für VB 900 DM. evtl. mit Mon. u. 2. LW. U. Zschuckelt, Karl-Marx-Str. 1, O-8403 Nünchritz, Tel. 52495/6791

Verkaufe Maus, Garfield W.T. (ST), Italia 90 (ST), Manix Twins, Paperboy (Game Boy). Suche für Atari 520 ST Colonial Conquest bis zu 30 DM. Tel. 04742/8327

Verk. A 500 mit 2.5 MB, 2. LW 3,5", Farbmonitor 8833, Monitorständer u. 2 Orig. (Bard's Tale u. Legend of Faergail) mit neuer Maus, für 1700 DM. Tel. 05032/7526 ab 18 Uhr (Heiko)

Verkaufe The Secret of Monkey Island (original) für 70 DM oder tausche gegen die Drachen von Laas. Schade Thomas, Kleinwaldstr. 30, 7507 Pfinztal 2

Verkaufe TV-Modulator A 520 (unbenutzt) für 49 DM. Tel. Dortmund, 486201 ab 15 Uhr

Verk. Amiga-Speicher 512 K + Uhr 50 DM. Originale: Red Baron 60,- DM, Mig 29 Fulcr. 40 DM, Team Yankee, Super Monaco GP 40 DM. u.v.a., 3D-Heli (für PC) 40 DM. Tel. 02822/52415

Verkaufe Soft: Ring of Medusa 40 DM, Hanse 50 DM, Kaiser 70 DM, Hillstar 50 DM. Muds 50 DM, North Sea Inferno 60 DM, zuzügl. Versandkosten. Heriel Andreas, Igensdorfer Str. 57, 8500 Nürnberg 10

Verk. Orig.-Games, z.B. Monkey Isl., Gods, Chuck Rock und Compilations für je 30 - 50 DM und einen Video-Digitizer + RGB- Splitter für Amiga 500. Tel. 05971/53267 ab 19 Uhr

Verk. A 2000, 1 MB, 2 x 3,5"-LW Farbmon. CM 8833 2, 2 Joys. 2 Disk-Boxen, 100 Disks, Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, alles Top-Zustand, 1/2 Jahr alt, VB 1800 DM. Tel. 02173/54751 ab 17 Uhr

A 2000 C, Farbmonitor, Joystick, Bücher, Diskettensammlung. VB 1450 DM, Supra-Modem 2400 VB 100 DM. Tel. 02173/73186 ab 14.00 Uhr

Verk. sehr gut erhaltenes Sampler [illegible] Markt u. [illegible] für VB 30 DM [illegible] Komp. [illegible] Stoy, Wöflelsstr. 17 [illegible]

Verk. Golem [illegible] MB [illegible] 2,8 MB RAM [illegible] System [illegible] DM, Tel. [illegible]

Verk. Orig. [illegible] Klax [illegible] Combat [illegible] B. [illegible] Brigade [illegible] Nicolas Hermann, Tel. 06[illegible]

Verk. Orig. [illegible] Red Baron für 60 DM [illegible] DM [illegible] Game Boy + 5 Spiele für [illegible] Tel. [illegible] 46504

Tausche [illegible] Amiga 500 [illegible] Kassette [illegible] Tel. 09264/14[illegible] ab 19 [illegible] Popp

Verk. [illegible] Spirit of Adv. + [illegible] of Dragon je [illegible] DM [illegible] Tank K. DM 50 Meta [illegible] DM 4[illegible] DM 55 Air Support M 35 Indy [illegible] DM [illegible] Tel. bis 21 Uhr 07031/604933

Verkaufe Orig. Railroad Tycoon 40 DM, Pirates 35 DM, Elite 30 DM, Eye of the Beholder 45 DM, Conflict 10 DM, Bundesliga Manager Prof. 35 DM. Tel. 0621/721886

Verkaufe Textver. Word Perfect 120 DM. 3D-Construction-Kit 75 DM, Their Finest Hour 35 DM, Monitor 1084 von Commodore und weiteres Zubehör. Tel. 0621/721886

Neueste Amiga (PD)-Software abzugeben, auch ältere Programme und deutsche Anleitungen vorhanden. Fordert Gratisliste an bei Postfach 142, A-1140 Wien

Wer Interesse an Orig. Manchester United Europe oder Super Monaco Grand Prix, für je 50 DM hat, sollte sich bei Thomas Z. melden. Anrufe gegen 19 h. Tel. 02432/2137

Verkaufe meine jahrelang angereicherte Sammlung von ca. 300 Games, auch News wie Lotus 2 sind vorhanden! Wer Interesse hat: Tel. CH/[illegible]

Verk. Atari 1040 STF, 1 MB-RAM, 512 Farben, Taktfrequenz 8 MHz + 8 Orginalspiele (NW 550 DM, Chaos Strikes Back, Lemmings) + Monitorkabel, 100 % ok, VB 775 DM. Tel. 06404/7171

Biete, suche u. tausche PD-Soft f. Amiga u. C 64, bes. Demovers. kommerzieller Progr. Liste geg. 60 Pf. RP oder eure Liste an T. Dehmel, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verkaufe Farbmonitor 1084S (leicht defekt) + Philips TV-Tuner für VB 350 DM. Jörg Braungardt, Johann-Glocker-Str. 6, 7913 Senden 1

Suche Tauschpartner für neue und alte Spiele. Er muß 100 % zuverlässig sein. Habe ca. 400 Spiele. Schickt eure Listen oder Disk an: R. Gärtner, Muthesiusstr. 36, 1000 Berlin 41

Verk. Super-Spiele: Grand Monster, Slam, Circus Attractions, Sperical, Hard'n Heavy. Andreas Schwenzer, Kl. Daneddel 6, 2208 Glückstadt (Elbe) (Stck. 20 DM. zusammen 75 DM)

Verk. Orig. It came from the Desert 50 DM, externe Floppy 3,5" ohne Fremdformatunterstützung 80 DM. Tel. 04221/84334 (ab 17 Uhr Phil)

Verk. Orig. Eye of the Beholder 45 DM, Their finest Hour 40 DM, Invest 35 DM, Indy III 40 DM. Tausche auch gg. Champions of Krynn, Death Knights of Krynn oder gegen Ultima 6/7. Tel. 0511/702962

Tausche Org. Populous-Promised Lands gegen Gunship, Z.-Out u. LOF o. LOF u. Buck Rogers gegen Death Nights of Krynn. Tel. 02306/22332

Verkaufe Original-Amiga-Spiele: Tass Times, Sim City, Block Out, Colonel's Bequest. Andreas Pfau, Uhuweg 4, 7024 Filderstadt, Tel. 0711/773332

Verkaufe Hill Street Blues für Amiga, für 45 DM, ruft an unter: Tel. 09181/33398

Verk. Orig.-Spiele: C. H. Int. Soccer, James Pond, Klax, Chips Challenge, TV Sports Football je 20 DM. Tel. 07156/25810

Verkaufe Originalspiele für Amiga: Her[illegible] (1MB) und NAM 1965-75 für je 35 DM. Tausche auch gegen Module für GameGear. Tel. 0525[illegible] 49515 (Mack)

Infocom [illegible] Angeboten an [illegible] 7 6094 B[illegible]

Suche [illegible] Zero [illegible] zu 100 DM Ralf Tel. [illegible]

Original [illegible] Cruise for Corpse [illegible] Amiga Drive [illegible] 60 DM u.v.m. Tel. 04131 [illegible]

Verk. [illegible] 256 K RAM [illegible] 47 8100 [illegible] 41 437720

Verk. Super Monaco GP [illegible] 30 DM [illegible] und [illegible] Lösung für [illegible] Tel. 09[illegible] 5488

Suche [illegible] für meinen Amiga, Zahle gut. Tel. [illegible] Sonntags 02332 6411

Verk. [illegible] Bandit Kings, Eye of the Beholder, [illegible] an Höchstgebot nach VB 40 - 60 [illegible] Herbert Funes Tel. 0221 433995

Verk. Table Tennis, Manchester United, Turrican, Budokan, Soccer Manager Plus zu je 15 DM, PGA Tour Golf, Squash, F-29 zu je 40 DM. Tel. 02359/6023 (ab 17 Uhr Ralf)

Tausche Orig., NAM, Larry III, Dungeon Master, Pirates, Rainbow Island gegen Orig. Simulationen oder Strategie Games. H. Häublein, Tel. 02103/44844 (ab 16 Uhr)

Verkaufe Original Monkey Island und Railroad Tycoon für 50 DM sowie Cadaver 40 DM, Great Courts II 40 DM, Turrican II 40 DM und Xenon II 20 DM. Tel. 06227/4737

Biete Ax. M. Hammer Cal. Games. Ch. of Shaolin, Falcon M 1, Interphase, Iron Lord, J. Jackson, Laser Squad, Nebulus, Quadralien, R. of Medusa, Rocket Ranger. Tel. 07472/1339

Biete Atomino, Bomb Jack, Ch. Chall., Flood, Gods, Gr. Mo. Slam, Player Manager, Stargilder 2, Tiebreak, Toki, Tracker, Turrican 1 + 2, Xybots, R. Dangerous 2. Tel.. 07472/1339

Verkaufe: Amiga-Spiele (haupts. Rollensp. AD & D, SSI, FTL etc.) 30-40 DM, Liste gg. RP (1 DM). Christoph Franck, Schulstr. 30, 8880 Dillingen, Tel. 09071/9091

Verk. A500, 1 MB, Monitor 8802, 2 Joysticks 9 Orig. Spiele (z.B. Monkey Island), 60 Leerdisks, 3 Handbücher, Maus, für 1250 DM (VB) Tel. 07052/3574

Suche Caveman-Ughlympics!! Zahle bis 20 DM. Arno Bahlmann, Bönerstr. 44, 4573 Löningen, Tel. 05432/2405

Verkaufe Orig. Cruise for a Corpse, Lemmings (+ Data), Lotus II, Super Cars II, Obitus, Nitro, Ultima V u.a. Billig! Ruft an: Tel. 02134/52656 (Achim)

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, 1084 + Extras (Maus, Abdeckhaube, Joysticks, Handbücher, Box und 180 Disks) für 950 DM. Tel. 040/861580

Verkaufe A 500, 2 Joysticks, 1 MB, 2 Laufwerke, High Screen-Farbmonitor, Diskboxen, Disks, 1 Jahr alt, Top Zustand, VB 1200 DM. Tel. 0511/778957

Verkaufe Falcon Miss. Disk I 20 DM / Clever & Smart 15 DM / Imperium 35 DM / StellarCrusade 25 DM. Tel. 02935/1553 (Stephan)

Simulationsfans! Verk. F 19, F 16 Falcon + MD 1 + MD 2, F 16 Combat Pilot, Red Storm Rising, M 1 Tank, 688er Attack Sub, Silent Service I, Preis 30 - 50 DM. Tel. 06831/82768 ab 19 Uhr

Verk. Orig. Railroad Tycoon, Super Cars II, Battle of B., Double Double Bill, North + South, Full Metal Planet je ca. DM 40. Tel. 07231/766260 (Wolfgang Scharr)

Verkaufe: Roadwar 2000, Super League Soccer für je 20 DM. Immortal, Muds für je 30 DM. Indy 3, Loom u. Battle Isle für je 40 DM. Tel. 06203/13200 (Philipp)

Suche das Spiel "Wolfpack". Nur das Original. Ich zahle bis 40 DM. Carsten Michaely, Hildstr. 21, 6635 Hülzweiler, Tel. 0683[illegible]69224 (Anruf ab 19 Uhr)

Verkaufe viele alte und neue Amiga Orig. sehr billig, meist mit [illegible] Kokolis Christos, Aus[illegible] Nürnberg 80 Tel. [illegible] 28938 [illegible]

Suche Am[illegible] Battle [illegible] Vor der Burg [illegible] 2916

[illegible] Laufwerk + [illegible] Killer + [illegible] CD für 1500 DM [illegible] (Thorsten)

[illegible] Amiga [illegible] auf Kaufe verkaufe und tausche Originale. Liste anfordern F. Westphal [illegible] W. Stolle Str. 33 [illegible] 2080 Neustrelitz

Verkaufe o. tausche [illegible] Amiga z.B. Battle Isle [illegible] Tel. 07041/41026

Verk. Rei[illegible] Powermonger 40 DM [illegible] und Eye of the Beholder. Tel. [illegible] 81 [illegible]

Verk. [illegible] 30 DM, Tie Break 35 DM [illegible] DM Micropr. Soccer 25 DM, Sp[illegible] DM Powerdrome 40 DM, Klax 25 DM. Tel. 07[illegible] 25775 (Stephan)

Verkaufe Amiga 1 MB + Spiele (28 ganz neue Originale, z.B. Turrican 2, Lotus 2, Lotus 1, Super Cars 2 usw.), Maus, Joysticks, Anschlußkabel alles 8 Mon. alt für VB 1350 DM. Tel. 09923/1919

Verkaufe Galactic Conqueror, Gunship, Jagd auf roter October, Their Finest Hour, alle Spiele 45 DM. Berger Jürgen, Rosenheimer Landstr. 35, 8012 Ottobrunn, Tel. 089/6091256

Verkaufe Falcon, Operation Thunderbolt, Interceptor, Battle Valley, Destroyer, alle Spiele 40 DM. Berger Jürgen, Rosenheimer Landstr. 35, 8012 Ottobrunn. Tel. 089/6091256

Tausche Computerzeitschriften: AJ von 11/90 bis 12/91, PP von 11/90 bis 12/91 gegen ein Game Boy mit 4 Spielen. Ruft mich an: Tel. 07195/53019 (möglichst Umgeb. Stuttgart)

Verkaufe viele Amiga-Orginale, wie z.B. Turrican 2, Dragons Lair, Winter Games, Pow Superman, Tom und Jerry, Ski-Simulator, Off Shore Warrior! Tel. CH-061/492938

Achtung Ihr Freaks! Suche dringend Original Katakis! Ruft an bei Michael Knailer. Tel. 09121/40731 (ach ja, das Spiel natürlich für A-500!)

Österreich: Diverse Spiele für Amiga zu verkaufen: K. Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Suche Castles. Verk./tausche Sub-Battle, Dr. Plumplet's House of Flux Fusion, Karting Grand Prix, Space Fight, Jump Jet. Tel. 02065/616

Verk. Gettysburg, Rings of Medusa, Shogun, Warlords 35 DM, Rocket-Ranger, TV Sports Football 30 DM. Georg Schmidt, Tel. 0271/353875

Suche dringend die Orig. Spiele Eye of the Beholder (dt.), Lords of Rings (dt.), falls auf Amiga erhältlich. Cadaver, alles 100 % ok. Tel. 09661/7062 (Tom)

Verk. Pirates, Great Courts 2, Populous, Their finest Hour je 30 DM. Alexander Greger, Scheibmeirstr. 30, 8000 München 82

Verkaufe: Monkey Island, Cadaver, Pirates, Lemmings, Dragonsflight, Future Wars, Operation Stealth und vieles mehr, für 35 - 45 DM. Tel. 07221/25955 (Marc)

Verk. Cadaver, Maniac Manson, Larry 2, Xenomorph, R-Type, Interphase, Typhon Thomson, Kick off Extra Time, Flight Sim. 2, Power Werbung über 80 %, NP 580 DM, kpl. nur 288 DM Tel. 07351/74251

Verk. Amiga 2000 mit int. 2. Laufwerk und Bootselektor + Monitor + 20 Disks + 2 Joysticks + Mouse + Mousepad, FP 1400 DM. Tel. 07771/4659 (Michael)

Austria! Verk. Orig. Kings Quest 1 - 3 (100 % ok), VB 800 DM. Einzeln 300 DM. Schipany Klaus, 3923 Jagenbach 91, Tel 02829/71053 am Wochenende (noch mit Garantie)

Verk. bzw. tausche Original Chuck Rock u. Hollywood Collection (Batmann the Movie, Indy III Ghostbusters II). Angebote an Andy Gruber, O.-Nuschke-Str. 28, O-6550 Schleiz

Verkaufe oder tausche: AH-73M Thunderhawk DM 50; Tower FRA DM 40. Alexander Schwaßmann, Paul-Ehrlich-Str 37, 6070 Langen. Tel. 02102/60316 (Wochenende)

MS-DOS

Verk. Monkey Island 5,25" zu 50 DM, Double Dragon II 5,25" + 3,5" zu 30 DM. Beides Originale. Tel. 06171/6689

Verk. oder tausche: Barbarian, KQ I, II, III, Sherman M4, Gold of the Americas, Hanse, Megatraveller I, Bandits King, Pirates. Alle Spiele für PC. Tel. 09171/2644

Verk.. Amstrad-PC 1512, 5,25"-LW, 512 KB RAM, CGA-Monitor + Karte, 30 MB-Festplatte, Tastatur + Mouse + Joystick Software, VB 450 DM. Tel. 09171/2644 (von 17.30 bis 20.00)

Verkaufe Soundblaster-Karte mit deutschem Handbuch. Erst 3 Monate alt, noch Garantie. Preis: 190 DM, Tel. 089/6122082 (Christian, ab 18 Uhr)

Wer tauscht Rick Dangerous I gegen Space Quest II ? Suche noch Sommer,Winter und World-Games, ruft an. Bernd Walter, Tel: 02482/2189

Verkaufe Original Silent Service II und Spellcasting 101 zu je 40 DM, Larry V zu 50 DM. Tel 08193-1535

Verkaufe Orginale. Lemmings, Secret of Monkey Island (VGA), alle in dt., je 55 DM. Tel 0372/6357378 (O-Berlin)

Public Domain u. Shareware at [illegible] Gratis Katalog [illegible] bei Günter [illegible] Postfach 80 83 [illegible]

Verkaufe AT [illegible] of Ga[illegible] Death Knights of Krynn [illegible] den PC. Preis 38 DM [illegible] Andreas [illegible] Waltersteinstr. 11 [illegible] Gersthofen

Servus Du! Prosit Neujahr, ein paar Programme hätt ich da. Nur meiner Seel ist's viel zu viel, drum schreibe wer a Listen will. Rainer Günther, Linzerstr. 247 a/9, A-1140 Wien

Verk. Great Courts II 45 DM, Muds, Op. Stealth je 40 DM. Kick off II 35 DM, Populous, PQ II, [illegible] P. Circuit, Rings of Med., W. Gretzky Hockey je 30 DM. Tel. CH-061/987041 (Samuel verlangen)

Verk. org. Andretti, Yeager Air Comb., TD [illegible], Speedball 2, Intruder, Nobunaga II, Sim [illegible], Samurai, Golden Axe, Team Suzuki, 4D Sports Drivin. Tel. 07195/64319

Tausche Stargilder 2 (Orginalspiel by Argonaut Software) gegen Eye of the Beholder (nur als Orginalspiel). Tel. 9/9229621 (Erik)

Verk. Orig.. Wing Commander I 60 DM, Ultima VI 50 DM, Mario Andretti 50 DM. Chuck Y.A.C 50 DM, alle Spiele VGA. Jürgen Schmelzing, Pfisterstr. 10, 8600 Bamberg

Suche Originale für meinen PC (Herc. 5,25"), z.B. Powermonger, Monkey Island. Schreibt an Sebastian Hald, Schönhuthweg 13, 7170 Schwäb. Hall

Verkaufe AT- 286-12 mit 1 MB-RAM, 20-MB-Festplatte, 2 Laufwerken, Mouse, VGA-Karte, VB 1200 DM. Tel. 0661/602896

PC-XT, 20 MB-HDD, 5,25"-LW, SW-Monitor, Maus, Joystick, Preis VS. Clodius, Ausweg 8, 3340 Wolfenbüttel. Tel. 05331/77286

Verk. Originale. Ultima 6, Sim Earth, Buck Rogers, Ultima Trilogie. Alles in Top-Zustand. Näheres unter Tel. 05103/8546

VGA-Karte 256 KB zu 70 DM, PC-Spiele Simcity, PGA Golf, Larry 3, Winzer, Test Drive 3 und andere, alles Orginale, je 40 DM. Tel. 08654/64321 ab 18 Uhr

Top Original-Games für MS-DOS-PCs (PQ III, Martian Memorandum, WC-2-Speech). Tel.02773/6959, Oliver

Verkaufe: S. W. of Luftwaffe, Red Baron, Wing Commander + S. Missions, Monkey Island, Battle of Britain, Midwinter, Simearth, Bundesliga Manager, Wolfpack, Preise ab 25 DM. Tel 0251/792435

Suche dringend folg. Games auf 3,5 o. 5,25 Zoll: Wasteland, Sentinel Worlds, F-15 II, Chuck Yeagers Air Combat, Megafortress, Flight IV, Gunboat, Test Drive III. Tel. ab 17.00: 04551/83710

PC Orig. in Deutsch: KQ V 70 DM, Elvira 70 DM, Future Wars 40 DM. Buck Rogers 60 DM, H. of China 70 DM, Projekt Prometheus 50 DM. Tel. 0731/79732 ab 18 Uhr (Bernd verlangen)

Verk. WC II, Dragon (dt.) Kathedrale, S 101, Ultima VI, EoB, Savage Emp., Martian D., SoA, Wonderland, SimEarth, KQ V, 3D Ck je 50 DM. Tel. 07223/74317 (Roland Andreani) ab 18 Uhr (Orginale)

Achtung, verkaufe Soundblaster + Mikro + Boxen, Standard- + extra Original-Software (alles neuwertig), für ca. 400 DM. Tel. 02202/83111 ab 19 Uhr (Christian verlangen)

Verkaufe Warlords und Railroad Tycoon, beide für jeweils 40 DM und Orig.-Anleitung. Spiele auf 3,5 und 5,25"-Disketten. Tel. 089/7552418 ab 14 Uhr (fragt nach Klaus)

Verk. Swotl (55), WC I (30), Speech Pack (30) WC 2 + Speech (85), Ultimate Baseball (45), Links-Course Hyatt (30), Their finest Missions (25), Might + Magic III (40). Tel. 089/758739

Achtung! Verk. PQ III, SQ IV (VGA) zu je ca 65 DM. Tausche evt. gegen Monkey II, Indy IV, Strike Comm. usw. / außerdem: Adlib für 180 DM. Tel. 06671/6097 (Eric)

Verkaufe/tausche Originale Wing Comm. II Speech-Pack, Kings Quest V dt., Elvira, Monkey Island, Eye of the Beholder und viele weitere. A. Lindner, Nr. 36, O-8601 Jenkwitz

" Hey Leute ich suche noch Tauschpartner auf dem PC. Ruft doch an: Tel. 07251/[illegible]

Verkaufe für IBM: SQ [illegible] 50 DM [illegible] DM, Pirates 40 DM [illegible] [illegible]

Verkaufe [illegible]

Tausche Orig. Silent Service II, Red Storm [illegible] Quest IV gegen [illegible]

Verk. Action 2, Rings of Medusa 40 DM, WC [illegible] Populous [illegible] DM, Budokan [illegible] Terminator [illegible]

Verk. [illegible] Secret Missions [illegible] 100 % [illegible]

[illegible] Battle Isle, Gunship 2000 [illegible] Team, Supremacy [illegible] tausche Ghengis Khan. Tel 0696 29067

Verk. Adlib-Karte (100 % ok) für 115 DM, [illegible] SSI 45 DM, No greater Glory [illegible] DM, Perfect General 40 DM. Tel. 0[illegible]30429 ab 17 Uhr

Tausche Orig. Gunship 2000, TV Sports Basketball, Alpha Waves og. Monkey I (VGA), Secret Weapon, Elite Plus etc. Tel. 06421/[illegible]60

Verk. Orig. Might + Magic 3, WC + SM 2, Ultima VI, Space Quest IV, Wonderland. Auch Tausch gegen Wing Commander II od. Monkey Island II. Tel. 0621/553038 (ab 15 Uhr)

Civilization, Blackgold, Lemming 2, Monkey Island je 60 DM Originalprogramme. Tel. 06196/65042

Verk. orig. PC-Games, z.B. Terminator, Battle Command, Immortal, Ultima 6, A-10 Tank Killer, Bad Blood, Crash Course, Mario Andretti, TV Sports Basketball. Tel. 06473/1430

Tausche Elvira, Muds, Bay Hill gegen Swotl, Larrys, M1-Tank. Verkaufe vielleicht auch. Tel. 05102 5589 (Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5)

Suche dringend für MS-DOS (nur Original) Loom (Lucasfilm) mit Verpackung. Biete DM 40. Tel. 09944/2582 (ganztägig)

Verk. WC II, WC 2-Speech, WC 2-SO1, Jetfighter 2, Pools of Darkness, Death Knights of Krynn, WC-1 Secret Missions 1&2, von 30 DM bis 50 DM. Tel. 0421/622958

Neueste PC-Programme wegen Zeitmangel günstig abzugeben Info: Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/13/18, A-1120 Wien

MS-DOS PC: Suche Tauschpartner! Schickt Eure Listen an: Christian Lindner, Josef-Haydn-Str. 11, 5632 Wermelskirchen 1

Verk. Originale m. dt. Anleitung: Ultima VI (PP 92%) 50 DM, Command HQ (PP 87 %) 50 DM. Suche orig. Harpoon + Scenarios. Tel. 02303/14009

Verk. Orig. Monkey Island, Larry 5, Wonderland, alle 50 DM, suche Heart o. China, Might a. Magic 3 dt., Maupiti Island. Tel. 08761/1305

Verk. PC-Orig.: Wing Commander II 60 DM und 150 DM, Gunship 2000 60 DM, C. Y. Air Combat 55 DM. Tel. 09103/5266 (ab 18 Uhr)

Tausche/verk. Might + Magic 3, Buck Rogers Battle Isle, Drakken VGA/dt., Swotl, Populous. Tel. 06101/1069

Verk. Swotl, Sim Earth, KQ V, Red Baron, BMP, RR Tycoon, Command HQ, Genghis Khan (Koei), SBK Developer-Kit (120 DM). Call: 02206/7994 (nur Raum Köln)

Tausche Org. PC-Spiele Ultima 6, Kings Quest 5, Gunship 2000 ausschl. gegen Indiana Jones 4, Secr. of the Monkey Island 2! Tel. 07483/1881

Verk. AT 386 SX mit S-VGA u. 54 MB-HD. Umfangreiche Software + Hardware, z.B. Gamecard Flywheel usw. VB 2500 DM. Tel. 08544/7196

Falcon MK 55 DM, Pools of Darkness 50 DM, Links (Pinehurst, Hyatt) je 25 DM, WC 2 Speech-Pack 20 DM, Bundesliga-Manager Pro [illegible] suche Battle Isle, Kicker, MAD TV. Tel. 06[illegible] 6723

Verkaufe/tausche Originale Wizardry 7, Red Baron, Warlord[illegible] Tangled Tales, Power Boat [illegible] Viper. Suche Eye [illegible] Tel. 0671/65818 Jörg ab 17 Uhr

Verk. LHX [illegible] Budokan [illegible] an bei Pe[illegible] Tag bis 18 Uhr. Tel. 07191/57 [illegible]

Orig. PC [illegible] WC [illegible] Lemmings [illegible] VGA [illegible] Suche [illegible]

Verk. Rings of Medusa [illegible] Populous je 35 [illegible] Tycoon je 45 DM. Alle 100 % [illegible] 20796

Verk. für PC [illegible] Warlords of Ultima, Martian Dreams [illegible] NP [illegible]

Verkaufe Secret Missions 2, 5,25", VB 25 DM, Wing Commander 2, 3,5", VB 60 DM. Tel. 089/864[illegible]

[illegible] Einsteiger sucht Spielesoftware auch ältere Titel, vor allem Rollen-, Sport- und Strategie. Listen an Jens Bullenkamp, Raiffeisenstr. 26A, 6701 Maxdorf (Nur Originale)

Kaufe LHX-Attack-Chopper oder tausche gegen Jetfighter 2 (englisch). Marco, Tel. 02151/700741

Suche: Pirates und North & South, nur Originale mit Anleitung, biete je 50 DM. Peter Deinlein, Schulstr. 37, 8584 Kemnath (Mo-Fr ab 17 Uhr), Tel. 09642/1522

Verk. Adlib-Synthesizer + Jukebox (5,25" + 3,5") für 150 DM. Außerdem: Orig. Populous (5,25"), Manhunter II (5,25" + 3,5") für je 45 DM und Ultima 6 (5,25") für 50 DM. Alles 270 DM Wie neu! Tel. 07151/74161

Verk. Victor 286 C, 640 KB RAM, 5,25 + 3,5"-LW, 21 MB-Filecard + EGA-Karte u. Monitor, Gameport + 2 Joysticks, Mouse, DOS 4.01, Preis VB 1600 DM. Tel. 06182/60779 o. 65539

Tausche Elvira gegen Monkey II oder Indy IV. Suche außerdem SSI-Rollenspiele wie z.B. Pools o. Radiance etc., Florian, Tel. 030/3235788

MS-DOS: Harpoon 45 DM; Jetfighter II 45 DM, Command HQ 40 DM; Wing Commander 40 DM, Castles 40 DM, Centurio 40 DM; SimEarth 45 DM; Civilization 45 DM. Johannes, Tel. 02741 4440

PC-Originale! Space Quest 4, Hero's Quest 2, Wizardry 6, Ultima 5 + 6, Lightspeed, Moonbase und div. SSI-Rollenspiele. Preis = VHS. Tel (ab 18.00 h) 07133/15794

Verk.. Battle Isle, Bundesliga Manager Prof., Armour Alley, Warlords, Links, Ch. of Krynn Typhoon of St., Imperium (15 - 60 DM); suche Lemmings, Gunship 2000, Falcon 3.0; Tel. 0561/13655

Verk./tausche Orig. wie Larry 5, Speedball 2, Kings Quest 5, PGA-Golf, Indy III (VGA), Les Manly: Lost in L. A. Suche Elvira-2, Monkey-2, Tel. 09951/8782

Suche: Marco Burkart aus Durmersheim. Bitte melde dich! Außerdem das Spiel Great Courts 2 und Speedball 2 für 3,5" od. 5,25". Dirk Becker Tel 06171/25002

Suche Bundesliga Manager Prof., LHX Att. Chop, Great-Court 2, Gunship 2000, Rick Dangerous 2, zahle bis 50 DM (nur Originale 5,25" in Deutsch). Tel. 08761/8468

Hillsfar 30 DM, Silent II 50 DM, Simearth 50 DM, Kings Quest V VGA 50 DM, alles Originale, evtl. Tausch gg. WC I, Elite Plus, Monkey-Bane, Eye of Beh. etc. Tel. 07163/51526

Verk. meine gesamte PC-Spiele-Sammlung, alles Orig., z.B. Silent Service 2, Red Baron LSL 5, Gunship 2000, Mad TV und viele andere. Dominik Lammecher. Tel. 09421/51692

Achtung! Verkaufe Atari-ABC-286/30 MB Festpl., 4 MB RAM, Ega-Color-Mon., Win. 3.0 + NEC-P 2200-Drucker, incl. Maus + div. Software (MS-DOS 3.3, Tools 6, Works 2.0 usw.) für 2200 DM, Tel. 06232/78149 (Platz)

Verkaufe Originale: Lemmings, Secret of Monkey Island (VGA), alle in Deutsch, je 55 DM. O-Berlin, Tel. 0372/63[illegible]

Verkaufe Wing Commander [illegible] 43 DM) + Mission Disk [illegible] DM), [illegible] Kerbachstr [illegible] Tel. [illegible] ab 14 Uhr

[illegible] Pirates 5,25" [illegible] Railroad Tycoon [illegible] Tel. 0621 [illegible] Axel

Verk. [illegible] Games z.B. A 10 - Zo. Battle C[illegible] Mario Andretti R.C. [illegible] Ultima 6. The [illegible] Personal Nightmare S.W.O.T.L. Tel. [illegible] 1430

Verkaufe orig. Bane of the Cosmic Forge, Ultima 6 und Their Finest Hour [illegible] für je 40 DM Jochen Bau[illegible] Tel. [illegible]

Verk. o. tausche [illegible] Winter Challenge Lemmings, Murder [illegible] Gauntlet 2 [illegible] PC Globe USA [illegible] Monkey Isl. [illegible] Heart of China. Reinhard Tel. 06108/69832

[illegible] Battle Isle, Civilization, Command [illegible] Monkey Island VGA, Works 2.0 [illegible] gegen Swotl, sonst kein Tausch. Tel. [illegible]021/14519 nur zwischen 20.00 - 21.30 Uhr

Verk. 386 SX, 16 MHz, 1 MB, 40 MB-HD, 5,25" u. 3,5"-LW, VGA-Karte u. Monitor Gamecard + Joystick (Works 2.0), DR-DOS 5.0, VHB 2400 DM. Tel. 06334/2989

Tausche Original Silent Service 2 gegen Gunship 2000 oder Jet Fighter 2 (nur Original). Tel. 02064/53958 ab 18 Uhr

Verk. / tausche: SQ 4, PQ 3, LL 3, Kathedrale Magn. Scrolls Col, Ultima 6, Savage Empire Wild West, Wonderland, Spell C 101, Elvira, Transworld, Martian Memorandum, zu je DM 45. Tel. 07533/3265

Tausch/Verk.: Countdown, SOA, Monkey 1, Oper. Stealth, Coden, Iceman, KQ 1, 2, 3, ZAK, Maniac Mansion, Col. Bequest, Jones, Stundenglas, HQ 1, etc. DM 30 - 40. Tel. 07533/3265

Original MS-DOS. Railroad Tycoon, Simearth, Ports of Call, Links, Ökolopoly zu je DM 60 Horst Naumann, Tel. 06141/46353 ab 19 Uhr

Verk. PC/20 MB-Festplatte, 5,25"/3,5"-Laufwerk, VGA-Karte/VHB: 800 DM. Matthias Becker, 6500 Mainz-Marienborn, Tel. 06131/35479

Verk. Orig. PC-Spiele, kpl. dt., Rise of the Dragon (3,5" HD), Kings-Quest V (5,25" HD) zu je 50 DM. Loom (3,5") 40 DM. Tel. 06453/8879

Suche: Civilization, Falcon 3.0, Black Gold u. Steigenberger Hotelmanager. Andreas Weber, Mühlengasse 4, 7989 Amtzell (PS: Suche Wings of Fury Original). Tel. 07520/6248

Austria! Verkaufe und tausche PC-Spiele. Deine Liste bitte an: Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, A-9100 Völkermarkt, Österreich

Achtung Gelegenheit! Verkaufe Soundblaster V1.5 mit gesamtem Org.-Zubehör incl. Quickshot Analog Joystick (alles 100 % ok), für nur 289 DM + Porto. Tel. 05522 42319-29

Neueste PC-Software (PD-Originale) umständehalber günstig abzugeben. Info: J. Trauncek, Geiselbergstr. 16-24/4/14, A-1110 Wien



Kleinanzeigen

Verk. Sim City + Architect. 1, Ultima 6, Muds, Transworld, Blood Money oder tausche geg. Starbyte Supersoccer, Civilization, SimAnt. Preise nach VB. Tel. 07022/8706 (Daniel)

Verk. Megatraveller 1, Sim Earth, Castles, LHX, alle zum halben Preis. Suche: Falcon 3.0 Populous 2, Starfleet 1 + 2, Battle Isle, nur 3,5". Tel. 05242/46561 Marco ab 17 Uhr

Verk. Space Quest 60 DM (mit LSG-Hilfe), suche Monkey Island 2, auch Tausch möglich, verk. Original-Anleitung für Eye of the Beholder zu 15 DM. Tel. 06237/7541

Verk./Tausch: Ultima 6, MM 3, MM 2, Eye, Savage Empire, HQ, Lemmings, Bane of the C. Forge, Battle Isle. Preis VB. Suche: Ultima 7, Battle Isle 2. Tel. 0421/231401 (Martin)

Suche aktuelle Original-Software bis 40 DM/Stk., z.B. Sec. Weapons usw. Nur originale Software. Schreibt an Patric Nieraese, Isarstr. 45, D-4006 Erkrath 2

Suche Tauschpartner (3,5"), nur Schweiz! Habe Swotl, WC 2, Monkey Island dt. VGA. Jago Leyssens, Haus Arkadia, CH-7412 Scharans; Fax 081/814185

Tausche: A10, BI, Baron, Aircombat, SQ 4 Swotl, WC, WC 2, TW, Oil, TMNT, Xenon 2 Simcity, TD 2, PGA. Suche: Winter Challenge POP 2, Beholder, Falcon 3, Great Courts 2, HO 4D Drive. Tel. 07673/7253

Verk. IBM 286er, 1,44 LW, 60 MB, 1 MB RAM, VGA, Mouse, Multisync-Mon. außerdem: Ultima 6, Lemmings, S. Earth, WC Data 1+2, Indy 3, M. Mansion, Zombi, Populous, Xenon 2. Tel. 0441/885196

AT 386 DX, 40 MHz, 64 KB Cache, 105 MB-Festplatte, 4 MB RAM, VGA-Karte, 1 MB ET 4000, Multis.-Farbmonitor SSI, Soundblaster 2,0 mit Boxen, 11 Monate Garantie, 3400 DM. Tel. 0231/235300

Tausche/Verk. MS DOS Spiele Loom, Muds, Silent Service II u. viele andere. H. Senczek, Invalidenstr. 31, O-2850 Parchim. Tel. 00378532410

Verk. MS-DOS: Sim City + Populous + S. Service II je 5,25", zus. 90 DM, Railroad Tycoon 3,5" 50 DM, Secret of Monkey I. VGA 3,5" HD 50 DM, Wing Commander II 60 DM. Tel. 0871/51695 ab 18.00 Uhr

PC-Orig. Larry 5, PQ 3, Ultima 6, Eye of the Beholder, Big Business, Conflict Middle East, Storm Across Europe, F15-2-Desert Storm. Tel. 06421/31138 (Neu: Buck Rogers)

Verk. Monkey, SS 2, F-15 II, Beholder, für je 50 DM (dt.). Suche F. of Intruder, LHX, Swotl, auch Tausch. Tel. 00379278/4532 (Markus)

Verk. Ultima 6 (Neu + Originalverpackt) für 80 DM oder tausche gegen Monkey Island (Dt., VGA). Tel. 07344/5453

Verkaufe Originale: 3D Constr. Kit DM 60, Red Baron DM 50, Space Quest 4, [illegible] 45, Silent Service 2, Command HQ je DM 40, Genghis Khan, PGA je DM 35. Preis DM 30. Tel. 04 [illegible] 5221 [illegible]

Verk. Red Baron, WC, Buck Rogers, Imperium, N + South, Stunt Car Racer, Speedball, Hard Nova, Infrostr. (je 45 DM) + Windows 3.0 und Lotus Magellan (je 150 DM). Tel. 04331 31186

Verkaufe Orig. Monkey Island 50 DM. Tel. 04532/8619

Verkaufe Space Quest 4 (5,25", VGA), noch original eingepackt, wg. Doppelkauf für 50 DM, Monkey Island (5,25", VGA, engl.) für DM 40. Christoph Clausen, Tel. 08106/32272

AT 286 16 MHz Neat B. 1 MB RAM, 33 MB HD 28 MS 1.2 MB-LW, 16 Bit VGA Monomonitor SSI + Games, DM 1500. Adlib + DM 200; AT 12 MHz, 1 MB RAM, 20 MB-HD auf Anfrage. Tel. 08421/35426 o. 05223/41229

Tausche Railroad, KQ 5, Spirities of Adv. Italy 90 u.a. gegen Powermonger, Civilization, Beholder 2, Chips Challenge, Sim Ant (Originale). Tel. 09721/802665

Für PC: verkaufe Simcity 20 DM, Waterloo 40 DM, Carrier Command 20 DM, Castles 50 DM, BTX-Karte 150 DM, suche H.Q., Gunship 2000, Harpoon oder Tausch. Tel. 0921/84424

Verkaufe Originale: PGA-Tour, Spellcasting 201, KQ 3, Bard's Tale 1 d; President is missing. Suche Links, Indy 4, Ey of B 2. Dirk, Tel. 04462/4214

Suche Spellcasting 201, Timequest. Biete bis 50 DM pro St. Tausche auch gg. KQ 5 (VGA 3,5"), Monkey dt. (VGA 5,25"). Tel. 09409/2377 (ab 19 Uhr)

Verkaufe Schneider PC: Grafik Hercules, Monitor Orginal-Discs, 5 Spiele, Game Card, Laufwerk 3,5". Auch Bücher dabei. Preis: 520 DM. Tel. 07630/6710

Verk. Soundblaster mit CMS-Chip, Space-Shuttle, Geisha, Larry 3, WC-2-Speech, Moonwalker, Alpha Waves. Suche Monkey 2, Heart of China, Ultima 7. Tel/BTX 06734/8930 ab 20

Suche Tauschpartner für 286-PC. Bin absoluter Einsteiger (PC seit Weihnachten). Listen an: Matthias Mathes, Ravenbusch 2, 4650 Gelsenkirchen (kein Telefonanruf)

Verk. PQ 3, JF 2, SS 2, F 117 A, G. Courts 2, TV Basketb., Sim City, Links + 5 Kurse u. Monkey Island, 25 - 50 DM. Tausche u.a. F16 P, Monkey Island II. J. Kunzmann, Nürnberger Str. 56, 8600 Bamberg

Verk. Original: Monkey Island 2 (engl.), VGA u. 5,25" + Simcity 5,25", beide für 110 DM !! Tel. 06361/7322 (Karlheinz, nur zwischen 14 - 17.00 Uhr)

Suche Tauschpartner für MS-DOS 3,5". Jeder Brief wird beantwortet. Schickt Eure Listen an: Danny Sturm, Weg des Friedens 10, O-9509 Hartenstein

Tausche Orig.: Larry 3, Red Baron, Silent Service 2, Drache von Laas, Monkey Island. Alles deutsch, gegen Orig.: Gunship 2000, Wing Commander I oder II, 3 D-Con.-Kit, Test Drive III. Tel. 0421/498218 ab 17.00 Uhr

Verk. Orig. WC I 35 DM, PQ 2, Silpheed, Oil' Well je 30 DM, Blues Bros 40 DM, ev. auch Tausch möglich (nur Orig.). Tel. 02131/511050

Tausche Projekt Prometheus gegen Blues Brothers oder Wrath of the Denon. Uli Kraus, Im Wiesengrund 2, 5248 Wissen, Tel. 02742/1537

Suche: LHX, Secret Weapons of Luftw., WC 1, Gunship 2000, Finest Hour usw. Wolfgang Müller, Hauptstr. 13, 8909 Unterwiesenbach, Tel. 08285/1561 (ab 17 Uhr)

Suche alles von Infocom. Auch Hintbooks, Poster etc.. Zahle gut! Tel. 040/5217441, Fax: 040/5257950 (Nach Carsten fragen)

Suche für 40 DM Silent Service 2, verkaufe Block out für 30 DM (auch Tausch). Tel. 08457/1024 (Christian ab 19.00 Uhr)

Verkaufe AD & D Pools of Darkness (Orig.). Preis: DM 45. Tel. 089/6122082 (Christian ab 18 Uhr)

Verk. Commodore 386SX, 16 MHz, 2 MB RAM VGA, 2 x seriell, 1 x parallel, 2 x Gameport, 40 MB HDD, 20 ms, ohne Floppies für DM 1 [illegible]. Tel. 089/6122082 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Spiele: Bard's Tale [illegible] TV Basketball, F 19 Stealth Fighter [illegible] 45 DM. Tel. [illegible]

[illegible] Verkaufe und [illegible] 2 3 6 [illegible]

Verk. Champions of Krynn [illegible] PGA [illegible] Typhoon [illegible] 45 DM [illegible] DM, Wonderland 45 DM. Tel. 08106-33203

Verk. [illegible] DM 30, Wing Commander DM 40 [illegible] DM 50 + Suche Tauschpartner Tel. 07472 242 [illegible]

Verkaufe für PC: Might and Magic [illegible] Police Quest I [illegible] DM [illegible] Sim Earth 35 DM [illegible] Originale, alles in Superzustand. Tel. 09323 [illegible]

Tausche WC 2, SU 25, GS 2000, JF 2, Elvira, [illegible] Riders of Rohan, SQ 4, Megafortress [illegible] Commander, Ultima 7, Monkey 2, [illegible] Tel. 0841/36816 (ab 18.00 Uhr)

Verk. Monkey 1 VGA (dt.) + Dont go alone [illegible] Alles komplett Monkey I 60 DM, Don't [illegible] 40 DM. Beides Originale + Org.-Verp. + Anleitung. Tel. 0731 265512

Suche: Wing C II + Speech + Mission (Special OP. 1 + 2), Heart of China (dt.), Steigenberger (dt.), Rise of the Dragon VGA (dt.). Tel. 030/7714219 (Menzel, 21.00 - 0.00 Uhr)

Einsteiger! Suche dringend Tauschpartner mit Top Software (würde auch was bezahlen) schickt eure Listen an: Ostermann Hartmut, Hilssk 53 a, 3223 Delligsen 1. Tel. 05187 1676

Biete WC 2, Gunship 2000, Rail Tyc., Silent 2, M1, Buck Rogers, M.U.D.S., Battlechess 2, Camelot, Sentinel W., Oil Imp., Finest Hour, Budokan, SU-25, Secret Missions 2 u.a., Tel. 08331/2722

PC: Verkaufe die Originale: Might & Magic 3 (49 DM), Monkey 2 (49 DM), Leg. of Faerghail (29 DM), Pharaoh (25 DM). Alle zzgl. Versandkosten. Tel. 030/8234005 (nach 14 Uhr)

Verkaufe WC 2, Ultima 6 u. Eye of the Beholder I, je 45 DM. Suche: Railroad Tycoon, Monkey 2. Tel. 05692/5832 nach 15.00 Uhr, Stephan (PC Orginale)

Verkaufe Savage Empire, Ultima 5 + 6, Warlords, Harpoon + BS 2, Megatr 2, Swotl, Their Finest Hour, Simearth, Westernfront, MM 3 Martian Dreams, Zak McKracken, Hardnova Buck Rogers, M1-Tank, Rail Road Tycoon + 30 weitere. Preise: 5-55 DM. Tel. 06834/43575

Neueste MS-DOS (PD)-Software abzugeben, auch ältere Programme und deutsche Anleitungen vorhanden. Fordert Gratisliste an bei Postfach 142, A-1140 Wien

Verkaufe: Wing Commander I + II, 45 + 60 DM, WC-Speed-Modul 20 DM (5,25"), Space Quest IV 55 DM, Bane of the Cosmic Forge 50 DM, D. Knights of Krynn 35 DM (5,25"), alle + Porto, Tel. 09241/2907 (Michael ab 15.00 Uhr)

Verk. org. WC 1, Monkey Island (dt.) VGA je 65 DM, Welltris 25 DM, Budokan 10 DM, TextMaker + Zusatzdisk. + Handbuch 125 DM. Th. Schneider, Steinstr. 14, Leipzig O- 7030, Tel. Lpz. 2161069

Verk. tausche Org. KQ 5 (VGA) kpl. dt. 75 DM Eye o. Beh. VGA 65 DM. Suche Org. mögl. 3,5" Baron, Tycoon, Rogers, S. Weapons, verk. Conner 20 MB 1" für 190 DM. Martin, Tel. [redacted]

Tausche und verkaufe Top-Software. Habe Monkey 2, Indy 4, Populous 2, Eye of Beholder 2, Ultima 7, Der Pate, TV Baseball, Winter Games, Falcon 3, Willy Beamish, Police 3, Civilization, Mad TV, Battle Isle, Red Baron dt., Lemmings, Larry 5, Martian Dreams, Tel. 09631/5721 (Alexander verl.)

Suche alles von Infocom. Auch Hintbooks, Poster etc.. Zahle gut! Tel. 040/5217441, Fax 040/5257950 (Nach Carsten fragen)

Atari ST

Suche PD-Soft! Habe [illegible] auch einige Programme zu tauschen [illegible] an Florian Tischner, Guar[illegible] München 70

Verk. Midwinter [illegible] 35 DM, F 16 + [illegible] Their Finest Hour je 45 DM [illegible] Tel. 0981 [illegible] 20 [illegible]

Verk. Orig. ST [illegible] Midwinter, F 16 Falcon, Indy 3 [illegible] DM [illegible] Pack 95 DM. Tel. 08581 1[illegible]

Lynx mit [illegible] Block out [illegible] Zubehör [illegible] 170 DM. Tel. 05601-864[illegible] 18 Uhr)

Verkaufe Mega ST 1 [illegible] 30 Originalen [illegible] Medusa [illegible] VHB 1200 DM [illegible] 6701 Maxdorf. Tel. [illegible] 60[illegible]

Verk. Atari ST Software. Schreibt an: Marcel [illegible] 6400 AJ Heerlen, Holland [illegible]

[illegible] Space Quest III für Atari ST um 45 DM, [illegible] Garten 7, 8423 Abensberg, Tel. 0944[illegible]440

Verkaufe Atari 520 ST, Monitor (Farbe), Laufwerk SF 314, Joystick, Maus und Orginalen (z.B. Lernprogramme, Spiele) für VB 1000 DM. G. Schönbucher, Fasanenweg 9, 7175 Vellberg

Verkaufe Atari 1040 STFM und 15 Spiele für 250 DM. Tel. 0711/634493 (bitte nach 15 Uhr anrufen)

Wo sind Sie denn, die vielen alten und neuen Orig.-Spiele mit Anl. u. Verpackung.? Zahle gut. Tausche u. verkaufe auch. Tel. 0711/7970285 (ab 20 Uhr)

Verk. Orig. für ST: KID Gloves 20 DM, Cloud Kingdoms 20 DM, Forgotten Worlds 25 DM, Klax 25 DM, Imp. Mission II 20 DM, Typhoon Tho. 20 DM. Tel. 04152/71570 (Jan)

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe viel Soft. Ich verkaufe auch Orig. für Atari ST: Silent Service II 45 DM, Turrican II 40 DM, und noch viele andere. Tel. 06431/6526

GFA-Assembler (NP: 150 DM) - 70 DM; MCC-Assembler (NP: 160 DM) - 50 DM; Dragon Flight - 40 DM, Batman - 30 DM, North Sea Inferno - 20 DM. Suche Tolo, Cruise for Corpse. Tel. 06171/52367

Verk. ST 1040 STFM, Festpl. 30 MB, 2. LW, SW-Mon. 124, Farb-Mon. 1224, Mon. Umschalter, div. Orig.-Spiele, Textpr., Fachbücher, für 1500 DM VB. Tel. 04852/4672 (nach 17 Uhr)

Verkaufe Atari Lynx mit 5 Spielen für 350 DM (Blue Lightning, Slime World, Gauntlet 3, Electrocop, California Games). Tel. 07161/71651

Biete Orig.: Wings of Death 30 DM, Turrican 30 DM, für Lynx: Electrocop, Klax, Ms Pacman zum Tausch o. Kauf (je 35 DM). Suche Stunrunner, Rygar, Golf, Soccer u.a., Tel. 0621/791413

Verk. ST-Soft: Monkey Island, Wonderland, Cadaver, The Payoff, Midwinter 2, Castle Master etc., alles Orignale, Preis VB. Tel. 0731/263114, fragt nach Thomas

ST 260, an TV anschließbar + Maus zu verk. für DM 200. Fast neue Orig., dt. Anl. Indy, Larry III, Loom, zus. DM 100. Tel. 07361/69507 (Thorsten)

Verk. Autoduell 20 DM, Leader Board 15 DM, Super Tennis 15 DM, Karting 10 DM, M. Break 15 DM, Seven f. Horrors 30 DM. Verk. auch div. Prg., außerdem für NES T.M.H.T., Tel. CH-045/713840 (Martin)

Verk. Atari Lynx + California Games + Chips Chall. + Warbirds + Road Blasters + Xenophobe + Ms. PacMan + Electrocop + Gates of Zendocon. VHB 450 DM. Tel. 05371/58639

Tausche/verk./kaufe Spiele, Demos und PD-Spiele. Stand 3.1. Robocop I, Double Dragon III, Rubicon, 3-D-Golf (Micropr). Liste an/von: C. Wagner, Gr.-Freiheit 92, 2000 Hamburg 50

Suche Farbmonitor für 520 Atari ST. Preis nach VB. Anrufen bei Dominique Brizin, Tel. 08581/2133

Suche Textadventures: Mindwheel, Essex, Enchanter, Cutthroats, Deadline. Zahle bis zu 100 DM! Ralf. Tel. 089 3111[illegible]

Verk. Deuteros, Cadaver, [illegible] Corporation, [illegible] Warhead, Starglider II, [illegible] The Pawn, Falcon [illegible] Tel. [illegible]

[illegible] ST 30 Orig. Games [illegible] Great Courts [illegible] Faerghail [illegible] Su 7 2900 [illegible] Tel. [illegible]

Verk. [illegible] Mon. [illegible] 124 + Maus + [illegible] World Plus [illegible] Preis DM 1000. Tel. 08502/[illegible] ab 15 Uhr

Verk. Falcon + Mission Disk [illegible] je DM 30, Archipelagos DM 20, [illegible] DM 15. D. Anderhalt. Tel. 09732 [illegible]

Verk. Atari Lynx mit [illegible] Top-Spiele) mit [illegible] Nur komplett für VB [illegible] DM [illegible] Mega Drive-Module. Tel. [illegible] Anrufbeantworter [illegible]

[illegible] ST Programme [illegible] Originale von DM 5 [illegible] Command, Elite, Virus, [illegible] Lords of Conquest, E-[illegible] u.v.a. Tel. 09944 2582

[illegible] Du [illegible] ein paar Programme [illegible] Nur meiner Seele ist's viel zu viel drum schreibe wer a Liste! [illegible]

Verk. Orig. Elite für 45 DM und Orig. Alternate Reality (The City) incl. Stadtplan für 35 DM. Suche Dungeon Master (Deutsch) und Chaos Strikes Back. Tel. 06347/8368

Tausche/kaufe/verkaufe Spiele, Demos und PD-Spiele. Stand 23.11. Magic Pockets, Rubicon, Deathbringer, Micropr. Golf
Liste an/von: C. Wagner, Gr. Freiheit 92, 2000 Hamburg 50

Verk. für Atari ST: Dragonflight (limitierte Auflage) mit Autogrammkarte der Programmierer + Komplettlösung für nur 70 DM (NP 85 + 25 DM) Tel. 08762/2201 (Mo. Di. u. Fr. 14 - 16 Uhr)

Suche dringend Bolo für den Atari ST. Zahle bis zu 40 DM. Aber nur für Original. Tel. 08441/18423 (ab 18 Uhr)

Verk. Atari 1040 ST, mit Monitor, Maus, Joystick, 34 Spielen, 2 Arbeitsdisketten, für nur 1000 DM. Tel. von 18-20 Uhr: 089/7851860

Verkaufe Atari 1040 ST, Atari S/W-Monitor SM 124, Commodore Farbmonitor 1084 S, viele Originalspiele. Tel. 06151/76745 (verkaufe auch einzeln!)

Monkey Island zu vergeben! (Orig. ST). Angebote (Games od. Cash) an Ch. Zedlacher Bahnhofstr. 156, A-8911 Admont. Habe auch Elite, Tetris, Powermonger, F-19 (STE), Carrcomm.

Verk. jahrgangsweise Zeitschriften Power Play TOS, ST-Computer, Space Quest III (30), Adimens ST/Aditalk ST (100), Tel. 02156/5231 (ab 18 Uhr)

Österreich: Diverse Software für Atari ST zu verkaufen: K. Wesselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Klassiker für ST (Orig.): Dungeon Master (dt.) 25 DM, Leather Goddesses (alle Beilagen) 30 DM, Pink Panther 10 DM, Scart-Kabel 15 DM. ruft an!! Tel. 07581/6288 (Christian)



Tausche ST-Originale — habe: Megalomania, Flames of Freedom - Suche: Winzer, Powermonger od. andere Wirtschafts- und Strategiespiele. Tel. 05254/64217 (abends)

PC-Engine

Kaufe, verkaufe, tausche! Habe: Motoroader, Tiger Heli, Mr. Heli, Dragons Curse, F1 Dream u.v.m. Suche: Leg. Axe II, W. Shot, F1 Tripple B. u.v.m. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Suche dringend für die PC-Engine: Son Son II, PCKID 1, Parasol Stars! Zahle bis zu 100 DM pro Spiel! Tel. 09822/5777 (Christian)

Kaufe, tausche, verkaufe PC-Engine-Module. Kaufe auch evtl. ganzes System + Spielesammlungen auf. Tel. 04521/71497 (ab 17 Uhr)

Kaufe, verk. tausche alles für PC-Engine, Mega Drive, Famicom, Gamegear, Master-S., Neo-Geo, Gameboy, Atari-Lynx. Kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche Aeroblaster, Puzznic, Devil Crush, Bomberman, Dragon-Egg, Biodia, Klax. Tausche Pac-Land, Tales of Monsterp., New-Zeeland-Story, Altered-Beast. Tel. 0211/342065

Suche: Aeroblaster, Devil Crush, Bomberman. Habe: Pac-Land, New-Zeeland-Story, Ninja-Warriors, Altered-Beast. Tel. 0211/342065 (ab 18 Uhr)

Suche dringend für PC-Engine: Puzznic, Jakkie Chan, Hei Journey, Parasol Stars, Dragons Curse, 1943 u. a. Biete Module für Mega Drive im Tausch. Tel. 05205/70452

Verk. PC-Engine + 11 Top-Spiele (Splatterh., Ninja Spirit, Dargonsp., Kato & Ken, Dungeon Expl. usw.) für 500 DM. Bei Interesse einfach Tel. 089 6908665 anrufen.

Suche PC-Engine mit CD-ROM und Superspiele, z.B. Final Match Tennis usw., preiswert. Tel. 02156/8193

Verk. PC-Engine RGB, 2 Joy-Pads, 4-Spieler-Adapter incl. 7 Spiele, z.B. Devil Crash, Gunhed, Puzznic usw., für 600 DM. Tel. 04944/1370 (Frank)

Eilig - suche für PC-Engine Wonder Boy 2, Shinobi, Sh. Dancer, Aero Blasters, Leg. Axe 1 2, Son Son 3, zahle bis 50 DM, nur in München (Sven). Tel. 089/686741

Verkaufe PC-Engine (RGB) + CD-ROM (1 Jahr alt) für VB 500 DM. Spiele 30 - 50 DM (z. B. Bomber Man, Final Match Tennis). Tel. 05322 2317

Verk. PC Engine + XE1-Pro + 5 Top Module für 400 DM. Stephan Opitz, [illegible] 33, 6230 FFM 80, Tel. [illegible]

PC Engine Games gesucht! (Preisliste) an Michael Schön[illegible] 40, 5060 Bergisch [illegible]

Suche PC-Engine GT evtl. im Tausch gegen Lynx [illegible] + Sega Game Gear + 2 Spielen. Andre Becker, [illegible], Koblenz 32. Tel. 0261 24615

Verk. PC-Engine (RGB) + CD-ROM + Interface + Color-Booster + 5- Player-Adapter + 3 Control Pads + 35 Games, davon 8 CD's, z. B. Tiger Heli, Splatterhouse, Ninja Spirit, Gunhed, Y's 1 u. 2 engl., u.v.m. (NP 5200 DM), VB 1500 DM. Tel. 06431/2564

Neueste PC-Software (Orig. + PD) umständehalber günstig abzugeben. Info: E. Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien, Austria

Suche PC-Engine-Games, Bonks Rev., W. Tennis, Parasol Stars, Galaga 88. Biete Bar oder VHS-Uncutfilme (nur gegen Ausweis). Tel. 02168/89093 (Daniel)

Verk. Toy Shop Boys u. viele andere, auch CD's. suche: Sokoban-World, Outrun, W-Ring u. andere; CDs: Shanghai II, No-Ri-Ko, Fighting Street, zahle gut. Tel. 0209/145978

Verk. 3 Monate alte PC-Engine (RGB) + XE1-Pro + Final Match Tennis, Golf, für VB 200 DM. Tel. 02359/6023 (ab 17.00 Uhr, Ralf)

Verkaufe ein PC-Engine mit AV-Anschluß (Scart) mit R-Type 1 Teil und Vigilante für 200 DM. Tel. 0202/450238

Verk. PC-Engine (RGB) + 9 Top-Spiele (z. B. Son Son 2, Neutopia, Formation Soccer, Galaga 88) + Joypad + Netzteil für nur 480 DM. Tel. 06198/9421

Verk. PC-Engine + 5-Player-Adapter + 8 Spiele (z. B. Devicrash, Bomber Man, Aero Blaster usw.) für 700 DM VB. Angebote an: C. Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen (kein Telefon)

Master System

Verkaufe Sega-Master + Spiele: Mickey M., Ultima IV, Miracle Warriors, Ghostbuster, Golvellius, Top-Zustand, für 300 DM. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verkaufe, kaufe, tausche Sega Master-Module. Kaufe evtl. auch ganzes System + Spielesammlungen auf. Tel. 804521/71497 (ab 17 Uhr). verk. auch Game Gear

Verkaufe Master-System II mit 2 Joypads, Verlängerungskabel, Lösungsbuch, Golden Axe, Teddyboy, R-Type, Choplifter, Alex Kidd I. Tel. 09163/8355 (Günter), VB 400 DM (NP 580 DM)

Verkaufe Sega-Master-System mit Transbot, Afterburner, Space Harrier und Fantasy Zone für 150 DM. Tel. 040/566574 ab 15 Uhr, Dirk)

Verk. u. tausche: California Games, Golfumania, Basketball N., Tennis Ace, After Burner, Missile Defense, Pro Wrestling, auch MD und Lynx. Tel. 08466/229

Verk. 5 Superspiele fürs SMS! Zusammen 100 DM. Kidd II, Tennis Ace, Pro Wrestling, California Games, Wonderboy! Nur zusammen! Verk. auch MD-Games. Tel. 09289/1351

Sega Master System incl. 12 Spiele für DM 500 zu verkaufen. Tel. 04347/4864 (A. Frank, Dorfstr. 11a, 2301 Rumohr)

Verk. SMS mit 4 Spielen (California Games, Teddy Boy, RC Grand Prix, Super Tennis) und Netzteil (neu), 2 Joypads, 50 % gut, und Antennenkabel m. Anschluß incl. für 250 DM. Tel. 0911/693033

Verk. SMS + 12 Spiele (Won. 3, Ultima 4, Shinobi, R-Type, Gol., D. Dragon) 530 - 480 DM (NP 1140 DM) oder tausche gg. Game Boy + 7 Spiele. Tel. 0561/24365 (Viell. noch + Sonic)

Sega Master mit [illegible] Modulen u. Lightphaser für VB 850 DM. Atari Lynx m. Netzadapter u. 7 Modulen für VB 350 DM. Tel. 06081/42386

Verk. Captain Silver, Rastan, Wonderboy III, für je 45 DM, Castle of Illusion für 50 DM, Super Tennis für 20 DM (per Nachnahme). Tel. 0641/44698 (ab 17 Uhr)

Mega Drive

Verkaufe preiswert [illegible]

Suche [illegible] Mega Drive evtl. auch [illegible] Angebote an Ralf Keu[illegible] 9, 4154 Tönisvorst 2

[illegible] Module Sonic [illegible] Mega Drive [illegible] Tel. [illegible]

Tausche Spiele [illegible] Lakers [illegible] Suche [illegible] Master System usw. Tel. [illegible]

[illegible] oder verkaufe Mega Drive Module [illegible] Streets of Rage + E.A. Hockey, Super [illegible] Super Shinobi, Ghouls of Ghost, Ele[illegible] E-Swat. Tel. 09908 45[illegible]

Verkaufe Mega Drive + MS-Adapter + Batman, Afterburner 2, Sonic, Shinobi, Thunderforce 3, Shadowdancer, G. Gousts, MS-Wonderboy 2, zusammen DM 700, auch einzeln. Tel. 08731/71520

Verk. f. Sega Mega Drive Spiele z.B. Out-Run, El-Viento, Batman, je 50 DM oder Tausch gegen Fighting-Master, Mercs. Tel. 0941/49923 (Mario verlangen)

Stop! Verk. Afterburner II + Super Thunder Blade (NP DM 238), (deutsche Versionen) komplett für nur DM 99 + NN Roll. Tel. 0491/61943 von 17 - 19 Uhr (Kaufe + verkaufe)

Tausche jederzeit aktuelle u. ältere MD-Module, z.B. Wonderboy V, Sonic, Alien Storm, Quak-Shot, Batman, Shadow D., Fantasia, Spiderman, Zero Wings u.v.m. Tel. 02366/84459 (Peter)

Verk. Sonic (50 DM), Atomic Robokid (Jap. 40 DM) + 5 DM NN-Gebühren, 100 % o.k! Verkaufe auch C 64 (komplett) und Gameboy + Spiele! Tel. 089/7003445 (Philipp)

Ich suche und kaufe Mega Drive-Module. Suche auch Game Gear- Module. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen, Tel. 05037/2854

Verk. MD mit 10 Spielen incl. Arcade-Joystick für 550 DM, u.a. Th F3, Hellfire, Devil Crush, Klax, Tiger Heli, Truxton, Afterburner, Mickey Mouse. Tel. 02248/1290

Tausche + kaufe Mega-Drive-, Famicom-, Neo Geo-, Amiga-Software! Ruft einfach mal an! Gilbert Brune, Tel. 02043/44758 (bis 23 Uhr, danach Anrufbeantworter, es lohnt sich)

Verkaufe Thunderforce III für 60 DM. Daniel Hartlehnert, Im Hinterfeld 6, 8733 Bad Bocklet. Tel. 09708/1496

MD: Gain Ground 40 DM, Strider 45 DM, E-Swat 30 DM, Budokan (US) 55 DM, Gynoug 60 DM, PC-E Columns 45 DM, WC Tennis 55 DM. Tel. 05069/2622 (Fr/Sa/So)

Tausche folgende MD-Module: Dick Tracy, Alex Kidd, Gynoug, Super Monaco GP, Aerobl., New Zealand Story, Hellfire, Ghostbusters, E-Swat, Magical Hat, u. a. Tel. 030/3655671

Suche Cast. of Illus., Gynoug, Aero Blasters, Battle Squadron, Elemental Master, Musha Alesle, Gaiares. Tel. 06221/24595

Suche Kontakt zu Mega-Drive-Besitzern in Sachsen oder Thüringen. Verkaufe Musha Alesle, Aeroblasters, Alien Storm. K. Sicz, Erfurter Str. 19, O-5800 Gotha

Verkaufe Megadrive (Multiversion) + J. M. Football + Superleague Baseball + 2 Joypad (Tausche Face off für A 500 gegen Railroad Tycoon). Tel. 0551/73828

Verkaufe Supergame Wonderboy III Jap., neu, für nur 30 DM! Suche außerdem Aeroblaster, Quak Shot, Road Trash, NHL Hockey und Herzog 2. Tel. 0214/400080 (fragt nach Felix)

Verk. the Super Shinobi für Mega Drive. Tausche auch, z. B. gegen Afterburner 2, F-22 Interceptor, Sonic, Aeroblasters. Tel. 089 7602805 (bitte nur zwischen 20 u. 21 Uhr an.

Spottbillig! Je 30 DM! Alienssyndrome, Afterburner, Bomberraid, [illegible] Enduro racer, Paperboy, [illegible] Tiger Heli, Twinhawk [illegible] 07763 4567

Tausche Lynx [illegible] Checkered Flag, Viking [illegible] Gates of Zendocon [illegible] tausche auch [illegible]

Tausche [illegible] E.A. Hockey, Hellfire [illegible] Shadow Dancer [illegible] Mickey Mouse [illegible] MS T. 08446/229

Verkaufe + tausche MD Spiele. Suche Super Famicom [illegible] Alesle [illegible] 3 [illegible] Darkness [illegible] Tel. 07541 [illegible] 14 - 21 Uhr [illegible]

Verk. kaufe tausche MD Module [illegible] Populous [illegible] Suche Alesle [illegible] Devil Crash [illegible] Tel. [illegible] 58 [illegible]

Verk. Sega Mega Drive + 18 Module (Alesle, Shinobi, [illegible] Castle of Illusion, Thunderforce 3 [illegible] 2 Pad's für DM 1300. Tel. 041[illegible] ab 17 Uhr

[illegible] Rambo 3, 688 Sub, WC-Soccer, Columns, E.A.-Hockey, Lakers VS Celtics, Sword of V. und Devil Crash. Suche NHL-Hockey + Shining in the Darkness. Tausche auch! Tel. 030/4159189

Suche Musha Alesle, L. Raiser, Castle of Illusion, Phantasie-Star, Wonderboy 3, Gynoug für dt. MD-Konsole. Tel. 02941/8796 ab 18 Uhr

** Schweiz ** Verkaufe: Saint Sword 50 DM, Sword of Sodan 50 DM, E-Swat 35 DM, Rastan Saga II 40 DM, Valis III 60 DM, evtl. auch Tausch möglich. Tel. 089/41850 (Erich verl.)

(Ver)kaufe, tausche Games für S. Famicom/PC-Engine/Sega/Neo-Geo. Kaufe auch Konsolenbestände. Helfe auch bei Anschlußproblemen an Monitor. Tel. 02622/83517 (Klaus)

Kaufe, tausche u. verkaufe Module für Super Famicom. Tel. 02564/31046. Thomas Warner, Ottenslelnerstr. 10, 4426 Vreden

Tausche Might u. Magic gegen Phantasy Star 3, The Immortal gegen Shining in the Darkness. Tausche weiterer Module. Tel. 089/3613905 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Mega Drive mit 4 Top-Spielen: Super Shinobi, Ghost'n Goblins, World Cup Soccer, Thunder Force III, Netzteil, für 350 DM VB. Andreas Deeg, Tel. 04152/3321

Tausche, kaufe und verkaufe sämtliche Hard- und Software für Sega Mega Drive und Edelkonsole NEO, GEO von SNK. Tel. 0421/391352 (Alexander, öfters versuchen)

Kaufe, verkaufe, tausche Mega Drive-Module. Kaufe evtl. auch ganzes System auf + Spielesammlungen. Tel. 804521/71497 (ab 17 Uhr)

Tausche ständig MD-Module, habe Turrican, Hardball, G. Ghousts, M. Defender, TF III, Sh. Dancer, D. Seed u.v.m., suche Sonic, M. Ditka, F. Rewind. Tel. 0911/302257 ab 19 Uhr (Jochen)

Tausche jap. Megadrive RGB gegen Amiga 500, Neo Geo oder Super Famicom (Pa.). Evtl. Zuzahlung möglich. Tel. 09264/1467 von 19 - 22 Uhr

Suche für Megadrive Air Driver, 688 Attack Sub, Abrahams Battle Tank, Shin. Darkness, Insektor X, Star Fight, Blockout, Junction, Road Rash, Ambit. of Cäsar, etc. Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Wer hat's schon gewagt? Gunner im M1 Tank, F1-Pilot, Raumschiffkommandant oder Monsterkiller?! Erfahrungsaustausch in Modulform erwünscht! Tel. 05021/13259 (Clemens)

Verkaufe/tausche Gaiares, Budokan, Gyuoug, Magical Hat u. Golden Axe. Suche neue Topmodule u. gute 2-Spieler-Games. Tel. 09180/2919 abends bis 23 Uhr (Jörg)

Tausche ständig neue u. alte MD-Spiele. Habe: NHL, Sonic, PGA G., S. Shinobi, Populous, Vermillion, D. Track usw., außerdem M. Mouse (G. Gear). Suche.. S. in the Darkness. Tel. 05731/52926

Verk. Populous 94 DM, Wonderboy 3 (jap.) 29 DM, Summer Games (SMS) 64 DM, Alex Kidd 4, (SMS) für 79 DM, Altered Beast (SMD) 39 DM, Patrick Burger, Propsteistr. 14, 7899 Riedern a. Wald

Wer tauscht mit mir [illegible] Boy gegen ToeJam & Earl [illegible] fürs Mega Drive. Tausche [illegible] SMD habe [illegible] M. Football, Forgotten World. Tel. 0211 593302 (Bron[illegible])

[illegible] Phelios [illegible] Starlight [illegible] suche Populous [illegible] 3 u. [illegible] 593302

Suche Neo Geo, S. Famicom, MD. Suche [illegible] PC E, MD, MS [illegible] Neo Geo [illegible] hat auch ganze [illegible] Grundgeräte und Zubehör. Tel. [illegible] 22087

Verk. kaufe u. tausche Super Famicom Spiele, habe Castle & Cas[illegible] P. Wrestling usw. suche [illegible] Island, Lagoon, Smash TV usw. Tel. [illegible] 02179/5445 (Markus)

Verkaufe Spiele! [illegible] Megadrive [illegible] Game Gear [illegible] suche für SMD Adv[illegible] Command. Tel. 02822/52527

Verk. Sega Mega Drive (1 Month) + 4 Module [illegible] Illusion, Mystic Defender, Altered Beast + Sonic, für 520 DM. schriftl. Anfragen [illegible] Konsole an J. Siebrand, O 2200 Greifswald, Wieck Dorfstr. 102

Suche Golden Axe 2; Double Dragon 2; Rolling Thunder, Kaliber 50; Road Rash; Devil Crush + diverse ältere Module, evtl. Tausch. Ralf Tel. 05206/4133

Tausche Module für Mega Drive, Game Gear, Super Famicom und PC-Engine. Habe z. B. Turrican, Faery Tale, Strider, Galaga 91, G-Loc, Darius Twin u. a. Tel. 05205/70452

Tausche mein Gynoug gegen Thunderforce 3, Fantasia, Streets of Rage oder Quack-Shot. Tel. 089/8541483 ab 19 Uhr oder Claus Conrad, Huttererstr. 4, 8000 München 60

Tausche jp. MD (PAL/RGB) mit 2 Games (Strider, Shinobi o. a.) gegen dt. MD mit mind. 1 Game (nicht Altered Beast), zahle auch noch ca. 30 - 40 DM dazu. Tel. 08020/894 (Fabian)

Tausche MD-Module. Habe Vermilion, M & M, Populous, Faery Tale, Magical Hat. Suche Sonic, PS 2 u. 3 o. a.! Tel. 030/4322362 (W. Funke, 1000 Berlin 27, Seidelstr. 43)

Verk./tausche/kaufe MD-Module, suche Shining the Darkness (dt.), Rainbow Isl., Quak Shot u. J. Madd Footb. (dt.), habe Alex Kid, Ishido, D. Tracy, Herzog II, Monsterland, Mag. Hat. Tel. 02256/1319

Verk. 4 Monate altes Mega Drive mit Garantie + 3 Spiele - Ph. Star 3 + Kings Bou. + Altered Beast für nur 500 DM - orig. verpackt - Tel. 09421/72601 (ab 17 Uhr)

Tausche MD-Module: Ph. Star II, Rambo III, Strider, Mag. Hat (jp.), Crack Down (Jp), suche z. B. Sokoban, PGA Golf, Sh. i. the Darkness. Nur Raum Erfurt. Uwe Lange, Teichstr. 60, O-5061 Erfurt

Verkaufe Spiele fürs MD. Stück ab 30 DM, tausche auch gegen Neo/Geo-Module. Tel. 02666/1073 oder 1573 ab 16:30 Uhr

Suche Sega Game Gear sowie Spiele mit Anleitung. Sendet Eure Listen an: Michael Ginthier, Küferweg 26, 7897 Küssaberg 2



Tausche MD-Games (auch CD). Habe z. B. EA-Hockey, Super Shinobi, Street Smart, S. Dancer, Ernest Evans (CD), Shining in the Darkness. Tel. 0831/66052 ab 16 Uhr

Suche Neo Geo + Nam 1975 und Super Famicom mit Super Ghouls'n Ghosts, UN Squadron, Final Fight, F Zero, Pilot Wings. suche auch viele Mastersystem-Spiele. Biete PC-Engine- u. Mega Drive-Games. Tel. 08431/2564

Schweiz! Verkauf Mega Drive-Module zu sFr 50 — Zerzog 2, Space Harrier 2, Curse, Rastan Saga 2, Crack Down, Atomic Robokid, Turrican u. v. a. Tel. CH-031/257769 (ab 19 Uhr) und 031/224771 (Gino)

Suche Mega-Drive-Spiele aller Art und preiswert. Suche CD-ROM fürs Mega-Drive und Arcade-Power-Stick. Tel. 02156/8193

Tausche Super Shinobi gg. Sonic the Hedgehog oder S. Shinobi + 20 DM gg. Moonwalker + Sonic. Angebote an P. Havenith, Aachener Str. 69, B-4700 Eupen (Belgien)

Tausche Sega Mega Drive-RGB mit englischem Chipsatz + 14 Spiele (100 % in Ordnung) gegen Neo Geo-Konsole + 1 Spiel (100 % in Ordnung). Tel. 08241/2951 (ab 18 Uhr)

Game Boy

Verkaufe Game Boy + 4-Spieler-Adapter + 6 Spiele (F1 Spirit, F1-Race, Puzzle Boy, Tetris, Tennis, F. F. Legend), alles 100 % ok, NP 460 DM. Preis VB. Evtl. einzeln. Tel. 07051/40053

Ich suche Spiele unter 40 DM und verkaufe Dragon Lair für 55 DM, Gargoyles Quest 45 DM, Bur Figter 40 DM, Spiderman 40 DM, Turtles 45 DM. Tel. 0231/445395 (Michael)

Verkaufe Bubble Bobble u. Motocross für Gameboy oder tausche gegen Sword of Hope oder Simpsons I oder II. Andreas B. Tel. 02222/62378

GB-Freaks aufgepaßt! Verkaufe Top-aktuelle GB-Module (z. B. F1-Race). Jedes Spiel nur 30 DM. Tel. 07253/31631. (Verlangt Lars oder Manfred P. S. Alle Spiele 100 % ok)

Verk. Game Boy + Zubehör mit 8 Top-Spielen inkl. Anl., Verp. Alles 100 % ok! VB 340 DM Ruft an: 02234/82294 (nur Freitags 20-21 Uhr, Michael)

Suche für den GB das Spiel Red October. Dringend! Tel. 0461/51822 (Philipp Heber, Gelbelstr. 13. 2390 Flensburg)

Verk. GB Spiele (7 Stück), Motocross und Castlevania Adventure. Tel. 07150/32100 ab 18 Uhr (fragt nach Frank)

Verk. 8 GB Module (SML, Kung Fu Master) + Stereobox. Preis je Spiel 40 DM, Box 20 DM. Tel. 07042/78200 (Philipp verl.)

Verk. Spiele für Game-Boy. Liste anfordern bei Michael Ginther, Küferweg 28, 7897 Kussaberg 2

Hey, wer möchte mit mir Game Boy Spiele tauschen? Bitte ruft ab 17 Uhr bis 20 Uhr a. Lothar beantwortet Eure Wünsche. Tel. 0221/581871

Verkaufe Gameboy mit 7 Spielen, z. B. WWF Super Stars, F-1 Race, Gargoyle's Quest, Super Mario Land, Spider Man, World Cup und Tetris, inkl. Game Light und 4 Akkus. Preis VB. St. Wahrenburg, Joh.-R. Becker-Str. 17, O-1580 Potsdam

Verk. Gameboy mit Tetris, Super Mario Land, Spiderman. Für 125 DM, Tel. 07402/1031 (O[illegible])

Verk. Gameboy (in Originalverpackung) mit Spielmodulen (Tetris, Solar Striker, SML). To[illegible] Preis 195 DM. Tel. 09181/20506 (von 18-20 Uhr, Markus)

Verkaufe Castlevania, F. of Fear, Solarstriker, Dr. Mario, Kung Fu Master, Double Dragon (je) je 30 DM. Stephan Einecke, Am Beinschuh 57, O-4700 Sangerhausen 6

Verkaufe: Lynx + Comm.-Kabel + Electrocop + G. of Lendo. + Blue Lightning (2 Monate alt), f. 350 DM o. Tausch gg. MD-Konsole. Stephan Einecke, Am Beinschuh 57, O-4700 Sangerhausen 6

Tausche/kaufe: GameBoy-/Mega-Drive-Spiele, habe: Mega Man, DD2, Devil Crash etc. Suche: Dynablaster, Turrican, Parodius, W. Boy V (biete a. PC-Spiele). Tel. 04936/7036 (Heiko)

Suche Spiele für Game Boy mit Anleitung sowie Game Boy möglichst günstig zu kaufen. Sendet Eure Listen an: Michael Ginther, Küferweg 28, 7897 Küssaberg 2

Tausche gut erhaltenen Gameboy + Tetris + Tennis + Nemesis + Parodius + F1-Race gg. komplettes dt. Mega Drive. Uli Breitbach, Adenauerstr. 26, 5190 Jülich 12, Tel. 02461/53651

Verk. Game Boy + Zubehör, 8 topaktuelle Games + Netzgerät für nur 300 DM! Für mehr Infos ruft (ab 19 Uhr) Tel. 089/8504962 (nach Stefan fragen) (mit dem Nummer-1-Spiel R-Type)

Suche Gameboy für ca. 80 DM, Spiele zu 20 - 30 DM. Kaufe auch komplette Bestände. Tel. 02307/41314

Tausche WWF Superstars mit dt. Anleitung (100 % ok) gegen R-Type mit d. Anleitung (100 % ok). Tel. 08021/1754 (Andreas)

Verkaufe Duck Tales, G. Quest, Alleyway, Solar Striker, Burrai Fighter, Spiderman, für je 30 DM. Anrufen von Montag bis Freitag von 14.00 - 15.00 Uhr. Tel. 04621/51256 (Lutz)

Verk. Gameboy + Spiele (Quix, Tetris, WWF Superstars, Golf, Nemesis, Soccer) für 200 DM oder tausche gegen Game Gear mit mind. 2 Spielen. Tel. 0611/377331 (Dennis)

Verk. Gameboy mit 4 Spielen (Super Mario, Alleway, Spiderman, Tetris) für DM 175, 100 % ok. Tausche/verk. Game Gear-Spiel Dragon Crystal. Tel. 0911/5075220

Suche das Game Boy Spiel Sokoban II zu kaufen. Peter Baumann, Bugenhagenstr. 1A, 2400 Lübeck 1. Tel. 0451/35641

Kaufe Gameboy-Module bis zu 35 DM. Famicom für 200 DM, Game Gear für 130 DM, MD für 120 DM (evtl. mit Games). Tel. 08151/3217 (Markus)

Verkaufe Orig. Castlevania zu 39 DM und für Game Gear The G-G Shinobi. Tel. 02353/4037

Verk. Gameboy mit Tetris, Tennis, Solomons Club und Pinball, inkl. 4 Akkus, für 165 DM. Tel. 069/675940 (Klaus)

Tausche GB mit Tetris, Puzzleboy, R-Type gegen Gamegear mit Spiel, zahle bis 50 DM zu, natürlich 100 % ok. Schreibt an Ayhan Aydin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig

Suche Game Boy-Spiele aller Art zum Kaufen und Tauschen, zahle 1/3 vom Neupreis, max. die Hälfte. Peter Graf, Ringstr. 17, Tel. 089/3154227

Kaufe Game Boy-Spiele nur mit deutscher Anleitung. Schickt Eure Angebote bitte nur schriftlich an: Ralph Siegle, Eichendorffstr. 54, W-7300 Esslingen

Neuling sucht gebr. Game Boy-Spiele für ca. DM 20, schreibt an Matthias Sch[illegible] O. Ker[illegible]schensteiner-Str. 12, 8[illegible] 2 O[illegible]

Tausche Game Boy + Tetris [illegible] Kwirk, Gargoyle's Quest, Castlevania [illegible] gegen Game Gear mit 2 - 3 Spielen [illegible] Castle of Illusion. Anrufen [illegible] Schneider Sven, Am [illegible] 1, 5068 Odenthal. Tel. 02202/71178

Verk. Fin. Fant. Legend (NP 80,-) + Castlevania (NP 70,-), jetzt: FFL-60, CV-50 DM, zusammen: 100 DM; tausche: CV geg. Kwirk o. Puzznik. Tel. 040/3895272 (Mathias)

Tausche "Puzzle Boy (Kwirk)" gegen "Dr. Mario" oder "Pinball - The Revenge of the Gator". Tel. 08531/32593 (Christoph)

Verkaufe Game-Boy, Top-Zustand + Akkupack + Mickey + Machins, Klax, Kung-Fu, Fortress, Chrystal Quest, Loop, Mario, Quix, Pinball, nur zusammen. Preis 450 DM. Tel. 069/306608 ab 18 Uhr

Verkaufe Game Boy mit Kopfhörer, Verbindungskabel und Tetris für 90 DM. Solar Striker, Golf, Super Mario Land, Spiderman, Alleyway, Kings of the Zoo für je 20 DM. Tel. 0861/60701

Tausche 1 Monat alten Gameboy mit zehn Modulen (z. B. Final Fantasy, Nemesis, R-Type u.a.) gg. Gamegear mit mind. 2 Modulen. Tel. 08020/894 (Fabian od. Sebastian)

Suche Gameboy-Spiele aller Art. Auch Tausch. Tel. 06152/39166, Fax 83427

Tausche für GB Kung Fu Master gg. anderes Modul. Suche nach billigen Spielen, zahle bis zu 40 DM. Tel. 07558/1286 (verl. nach Marc)

Ich verkaufe für GB Solar Striker, King of the Zoo, Pinball, Chessmaster, Ballon Kid, Alleyway, Spiderman je 30 DM. Niedermeyer, Schillerstr. 12 C, 6380 Bad Homburg

Verkaufe GB + Nemesis + Solarstriker für 160 DM, tausche auch gegen PC-Games. Tel. 05242/46581, Marco Sänger (ab 16.30 Uhr)

Verk. für Gameboy Super Mario Land 35 DM, Gargoyle's Quest 35 DM, Ninja Adventure 45 DM (NP 65 DM). Mit Orig.-Verp. Sascha Huber, Tel. 0221/681400

Tausche + kaufe Gameboy-Spiele, biete Castlevania, Dr. Mario, zahle bis 25 DM. Tel. 05971/53287 (ab 19 Uhr)

Suche für Gameboy gebr. Spiele wie z. B. Double Dragon, F1 Race, Game Boy Wars, Red October, Powermission, F1-Spirit, Double Dragon II, Guar[illegible] Tel. [illegible]641 32201

Verkaufe Game Boy [illegible] Tetris, Nemesis, Probotector, [illegible] Quest, Super Mario Land u. Final Fantasy, [illegible] u. Zubehör für VB DM 23[illegible]. Tel. 02131/518536

NES

Tausche NES-Module! Habe SMB III, Mega man II, [illegible] Zelda I, II, K[illegible], Icarus, Gradius, Metal G[illegible], Wizard + Warriors, Ghosts'n Goblins. Tel. 0511/8092812

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte**
  sowie
  Anzeigentexte unter **Postlagernummer**
  können leider **nicht** veröffentlicht werden.

- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.

- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)



Suche Joypad zu Micro Genius. Tausche Duck Tales, Mission Impossible u. Jackie Chan nur gegen ganz neue NES-Spiele. Tel. 089/3613905 (ab 18 Uhr)

Tausche Swords + Serpents auf dem NES gegen Super Mario Brothers 2 (Bitte gut erhalten mit Anleitung, Europa-Version). Tel. 06629/6533

Verk. NES mit Super Mario Bros. u. Paperboy (1 Monat alt), VKP 190 DM, NP 270 DM. Tel. 09284/8416

Kaufe, tausche, verkaufe Super Famicom- und NES-Module. Kaufe evtl. auch ganzes System + Spielsammlungen auf. Tel. 804521/71497 ab 17 Uhr

Tausche NES-Spiele, habe: World Cup, Off Road, T.M.H.T., Castlevania, Olympus u. a., suche: Turtles II, Jackie Chan u.v.a.; Tel. 04543/7300

Tausche C 64 gegen NES!! C 64 enthält Floppy, Drucker, 2 Joy, 40 Disketten, Diskettenbox, Lehrmaterial, Druckpapier. Tel. 05723/2133 (Benjamin, ab 18 Uhr zu erreichen)

Verkaufe NES (150 DM), Donkey Kong III (45), Super Mario Bros I u. II für 60 u. 70 DM, Tennis (55 DM), Kung Fu (60 DM), Kid Icarus (60 DM), Soccer (40 DM). Alexander Polryleus, Schmidtstr. 15, 4190 Kleve. Tel. 02821/18313

Verk. NES mit 5 Super-Spielen sowie Life Force, Metal Gear, Super M., Bad Racer, Tetris, alles mit Anleitung und zwei Controller für nur 350 DM, Marco, Tel. 05376-271

Suche NES (Europa) [illegible] mit Super-Mario Bros. Preis VB. Tel. [illegible]606 44486

Verk. oder tausche [illegible] Spiele. Ich habe S. Ghouls, Ghost [illegible] Mystical N. EDF, [illegible] Castlevania IV [illegible] and Mac F-Zero, Mario World. Tel. 030-40118584 (Corne-[illegible])

NES Fans: Tausche, kaufe und verkaufe Spiele [illegible] auch [illegible] Clubgründung interessiert [illegible] M. Aeschbach, Aabachstr. 53, CH-57[illegible] (Schweiz)

Verkaufe Super Famicom mit 6 Top Modulen (F Zero, Pilotwings, Mystical Ninja, Actraiser u. a.) für VB 930 DM (NP 1300 DM). Tel. 0620[illegible]/0452

Verk. 7 Mon. altes NES mit S. Mario 1, 2, 3, Zelda, Maniac M., G. Legend, G. Smoke, B. Fighter u. dem NES max. für 649 DM. Tel. 07191 85398 (Manuel)

NES + Game Boy: Tennis (NES) 25 DM, Zapper + To the Earth [illegible] DM, Snake Rattl'n Roll 40 DM, Mega Man (NES) 45 DM, Hyper Load Runner 25 DM, Penguin Boy 20 DM. Tel. 0561/2758[illegible]

Verk. NES, 4 Mon alt, 10 Spiele (z. B. Mario 1, 2, Zelda 1, 2; Tetris, Dr Mario ect.) inkl. Joystick mit Turbo. Preis VB 850 DM. Thomas Kersten, Gartenstr. 4, 3136 Garlow Tel. 05846/619 (bei Wieswede)

Schweiz! Verk. NES-Konsole u. Spiele (auch einzeln), 8 Spiele (Goonies, Trojan, Top-Gun usw.) + Miracle, Warriors (SEGA), zu gutem Preis. Tel. CH-061/3313397 (Javier verlangen)

Verkaufe die Spiele Punch-Out, RC Pro-AM, Ice Climber, Mega Man II u. für d. ATARI Lynx Turbo-Sub. Preis VB. Tel. ab 18 Uhr 0202/507960

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für Super Famicom. Tel. 0212/15629

Tausche PC-Lemmings gegen NES-Spiel (Wenn möglich Mario 2, Exitebike oder Sportspiel). Tel. 0561/527024 (Frederik Gottschalck, vom-Stein-Str. 11, 3501 Niestetal)

Einfach genial! Super Mario III für nur sFr. 8-,, Ninja Turtles II nur sFr. 98.— und eine 42-Spiele-Kassette für sFr. 149.—, CH-Tel. 062/972504, D - Tel. 004162/972504 (Edi verlangen)

Suche NES oder Mastersystem oder Mega Drive, wenn möglich gratis, sonst preiswert (nur 100% o.k.). Tel. 08821/2436

Günstig abzugeben. 3 Wochen altes Nintendo-Superset. Ruft an von 8.00 - 10.00 Uhr jeden Tag. Fragt nach Andreas, Tel. 09851/4918

Tausche Mega Drive in Original-Verpack. (Jap.-Vers.); erst 1 - 2 Mon. alt (100% o.k.), mit Thunderforce III; Arrow Fl., Altered Beast, gegen Super Famicom oder verk. für 450 DM. Tel. 06221/303519

Verkaufe NES für 130 DM + ca. 40 Spiele von 30 bis 80 DM. Tel. 07247/22151 (alles zusammen 1200.—)

Verkaufe NES-Spiele wie zum Beispiel Bionic Commando, Black Manta usw. Verkaufe an Meistbietenden. Tel. A-06563/8774 (Österreich)



Tausche + kaufe Mega-Drive-, Famicom-, Neo Geo-, Amiga-Software! Ruft eingfach mal an! Gilbert Brune, Ruf: 02043/44758 (bis 23 Uhr, danach Anrufbeantworter Es lohnt sich)

Kontakte

Der Pro-Atari-Club sucht Mitglieder, speziell in Bayern. Über 3000 PD-Disks, kostenloser Einbau v. Hardware & monatl. Disk-Clubzeitung. Michael Vondung, Haardtstr. 8 a, 6717 Hessh[illegible]

Suche Tauschpartner! Bitte beeilt Euch! Schickt Eure Liste an: Thomas Pötz A-8265 Blandorf 71! PS.. Vergeßt die Liste nicht! Amiga !!!

Gratis! Ist der Clubeintritt bei TCP Info gegen Rückporto bei A. Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee, oder Hotline So. 19 - 22 Uhr Tel. 0864/26279 — Gratis!

Links-PC-Golf-Turnier 92! Wer will mitspielen? Weitere Infos gibt es bei: H.-J. Jauch, Liliensir 12, W-7022 Leinfelden-Echterdingen

Österreich: Hier ist das "Perfect Team", und wir suchen Tauschpartner bzw. Mitglieder Wir haben: Hudson H., Term. II, also schreibt: A-8383 St. Martin/R. 113, Tel. 03154/8288

Suche Tauschpartner für Megadrive, Famicom u. Nintendo dt., US und jap. NES-Spiele Suche Ph Star III für Megadrive zu 80 DM. Tel 09264/1467 (ab 19 Uhr - 22 Uhr, Markus Popp)

Double Trouble - Der Mega-Drive Club für alle Wesen! Biete Clubzeitung. Tips etc ! Gut Leben hat einen Namen: DOLBLE TROUBLE !!! Tel. 030/6849816

Einsteiger! Suche Tauschpartner mit Top-Software, würde auch Spiele kaufen. Schickt Eure Listen an: Hartmut Ostermann, Hilsstr 53 a, 3223 Delligsen 1

Amiga & PC-Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch gesucht. Sendet Eure Listen bzw fordert meine an. Schreibt an: Postfach 142, A-1140 Wien

Verk/tausche MD Alesle, Phelios, Forg. World, suche PC-Engine RGB (nur Top erhalten) für ca 100 DM. Bomberman, Aerobl., Th-Force 3, G-Axe 2, M. Madness, Super Tennis. Holger, Tel 0241/520710

Powerstation — Wir swappen den neuesten Amiga PD-Stuff (Demos usw.). Write to: Sascha Iwanow, Nachtigallenweg 4, 5090 Leverkusen 1, or Tel. 0214/65929 (Only Legal)

Ich suche einen Tauschpartner für Amiga-Spiele. Bitte schreiben an: Daniel Nepgen, 16 Rue Comte de Bertier, L-3422 Düdelingen (Luxemburg)

Mache Fanzine über elektronische Musik! Suche Dungeon Master 2- Lösungshilfe ! Verk. Orginal Deja Vu II (10 DM), Atari Tel. 0251/212032 abends (Chris)

Videospielclub! Neueste News, alle Spiele im Test. alle Systeme, alle Tips und Farbbilder, Info anfordern! VGC - Andreas Knauf, Tel. 02202/37609, Fax 02202/36971 "VGC"

Tausche Super Ghouls u. Ghosts für Nintendo Super-Famicom gegen Super Mario World. Ruft an! Tel. 02171/2688 (Vasilios, wenn möglich Kreis Leverkusen-Köln)

Suche Tauschpartner für Amiga-PD. Listen an Christian Surkus, Didostr 10, 1000 Berlin 42

Diverses

Suche für Sharp MZ 800 Spielprogramme - Cassette oder Minidisk, evtl. auch Joystick dazu. H. Lehar, Tel Österreich 5224/52998

Suche volle und leere Telefonkarten Zahle gut! Tel 02225/12555 (ich bin ab 18.30 Uhr erreichbar, fragt nach Christoph)

Verkaufe US-Super-NES 16-Bit (neu) mit den Spielen Super Mario World und Final Fight für 450 SFr Stefan Flury, Militärstr. 47, CH-3014 Bern. Tel. CH-031/413369

Verkaufe Competition Pro-Joystick (Manixdeck), neu, für 35 DM (Neupreis 55 DM) Holger Böhle, Im Garten 15, 5000 Köln 50, Tel: 02236/61782 (Siehe PP 1/92, S. 22)

Verkaufe Computerzeitschriften: Power Play ab 3/90, Happy-Computer ab 4/87, 3 DM pro Stück (VB). Thomas Oppenhäuser, Tel. 06771/7591

Suche billigen Farbfernseher (37-45 cm), Preis nach Vereinbarung. Suche auch MD, zahle bis 280 DM (dt.). Tel. 0731/6021311 (Jakob)

Hilfe! Comic-Fan sucht die Folgen 19 und 21 der Tele 5-Serie "Die Königin der 1000 Jahre" Näheres bei Detlev Schultz, Am Silbersegen 11, 3392 Clausthal-Zellerfeld

Verkaufe ASM, Power Play + Amiga-Joker (jeweils ab der Erstausgabe) gegen Höchstgebot. Tel. 02151/547226 (nach 18 Uhr)

Tausche, (ver)kaufe sämtliche Hard- und Software für MD und Neo Geo. Suche MD- CD-ROM, Tiger Heli, Barning Fight usw. Tel. 0421/391352 (öfters versuchen, Alex)

Lynx 2 + Pac-Man, Chip's Challenge und Blue Lightning für 220 DM zu verkaufen. Schiedeck U., Schillerstr 6, 8405 Donaustauf

Verkaufe: Lemmings, Space Quest III deutsch, X-Copy prof (je 30 DM) und Speedball, Projectyle, Interphase (je 20 oder alle drei 50 DM). Tel. 08105/1425

Verk. Philips-Farbmonitor CM 11342, 14-Zoll, Anschluß wahlweise an: ST, PC-CGA oder diverse Konsolen, z.B. Mega-Drive. NES . Tel. 0731/263114 (NP 699 DM), VB 400 DM.

Suche gut erhaltene Originalspiele (kompl.) f. Amiga u. C 64 zu kaufen, auch Diskmagazine. Biete viel Literatur f. C 64, Amiga u. PC. T Dehmel, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verk. Farbmonitor Philips CM 8833 fur 280 DM (NP 645), geeignet für ST, C 64, Kosolen, evtl. Amiga, Tel. 0451/5059422 (suche Tauschpartner in Lübeck o. Umgebung)

Tausche Sega-Games! (alle Systeme!). Suche MD: Wardner T Force 3, Magical Hat, Spiele. v El. Arts; SMS: Phanta Star, Bubble B; Game Gear: Sonic, Donald D; usw.. Daniele. CH- Tel. 041/441046

Verkaufe wegen Systemwechsel NES-Set (wie Werbung) + Spiel " Low 'GMan" kompl. für 250 DM! C64. Verkaufe Spiele: Final Fight, Mandroid zu je 20 DM! R. Lange, PF 91-92, O-2380 Barth

Verkaufe VGA-Spiel Space Quest IV. Preis VB. Andreas Pfau, Uhuweg 4, 7024 Filderstadt, Tel. 0711/773332

Da die Powerplay-Redaktion keine Tricksordner mehr im Angebot hat, suche ich die Kontakte zu Famicom-Besitzern. Suche Powerplay 88 -2' 90. Tel 0211/45700

Soundblaster incl. Mikro. Boxen. Standard + Extra Original- Software für ca. 400 DM zu verkaufen (fast neu), verkaufe Don't go Alone zu 45 DM. Tel. 02202/83111 ab 19 Uhr (Christian)

Amiga: Software zum Selbstkostenpreis abzugeben, keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken von Th. Brandl, PF 1221/02, W-8418 Teublitz

C 64/128: Software zum Selbstkostenpreis abzugeben, keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken von Th. Brandl, PF 1221/03, W-8418 Teublitz

Verkaufe Soundblaster (Stereo-Version) f. 210 DM, Monkey II für 50 DM, Civilization 55 DM, Falcon MK 60 DM, WC 2 Mission 25 DM, Links, Hyatt 25 DM. Tel. 06361/8723 (Carsten)

Verk. GG-Shinobi (Europa-Version). Nie gebraucht! Nur 50 DM! Tgl. von 13-14 Uhr Tel. 05241/54808 (Andreas Strothmann)

Verkaufe Atari-Lynx mit 23 Spielen für 600 DM VHB, Gameboy mit 20 Spielen 500 DM VHB. Andreas Galkl, Obertal 25. 5400 Koblenz, Tel. 0261/74786 (beides nur 800 DM FP)

Wahnsinn! Verkaufe komplette Powerplay-Sammlung von Erstausgabe 1/87 bis 12/91 für verrückte 300 DM. Sammler rufen Tel. 07132/16847 an (Timo)

Alte Power Play's gesucht! Nehme alle, die vor 12/89 erschienen sind, nur komplette Hefte in Top-Zustand. Tel. 061/7112236 (Schweiz)

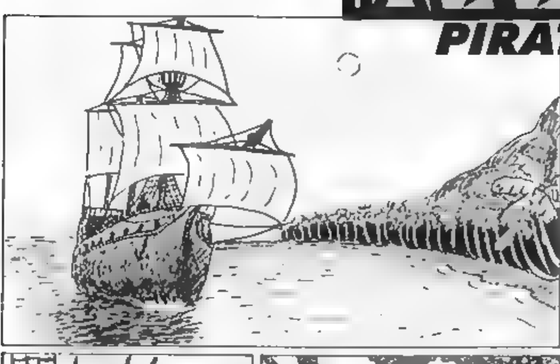
Platinen! Verkaufe Spielautomaten-Platinen und Neo-Geo Spiele. Suche und tausche auch. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Westfalia Technica bei.

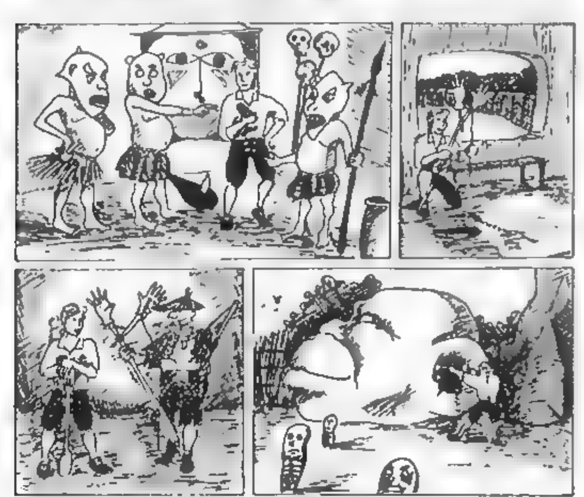


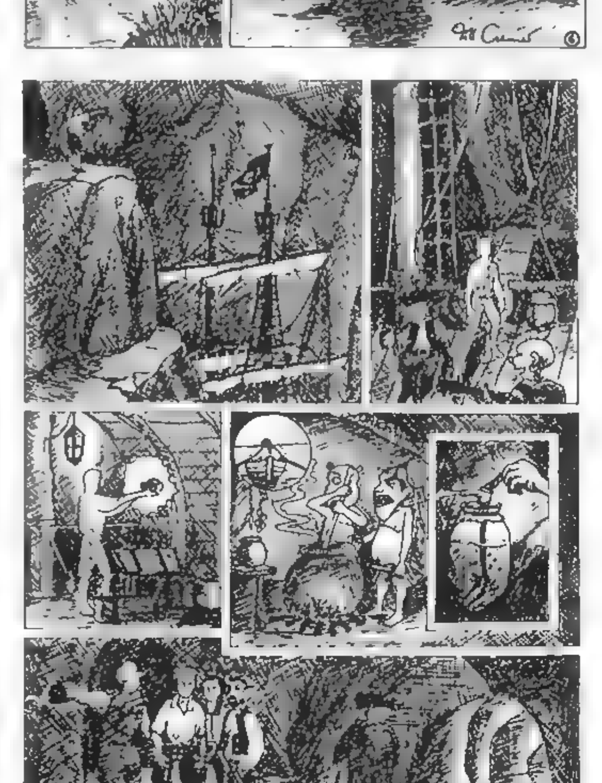
UND DIE PIRATEN

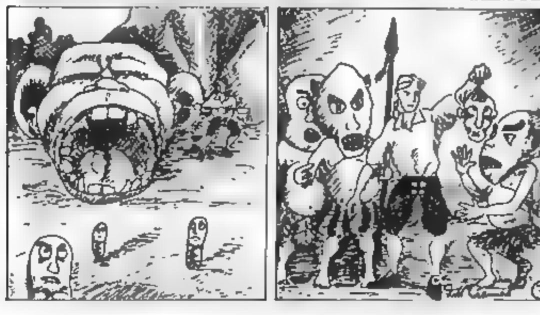


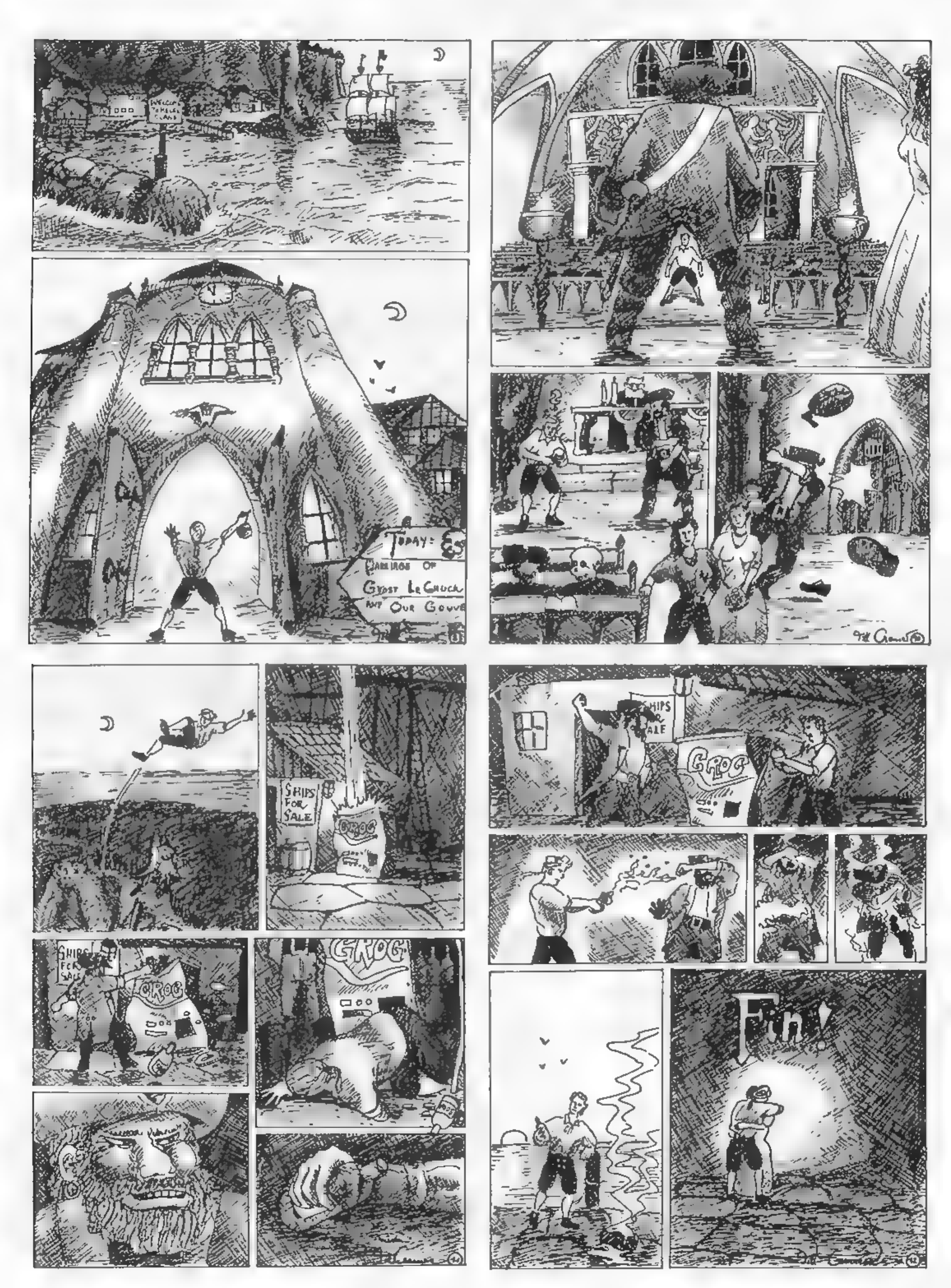











TODAY:
SHIPS FOR SALE
GROG
Fin!



A. BRAYBROOK



Andrew Braybrook wurde 1960 geboren, besuchte die Colchester Royal Grammar School und hatte keine Lust zum Studieren. Sein Interesse galt eher dem Geldverdienen. So fing er an als Cobol-Programmierer zu arbeiten. 1983 tat er sich mit Steve Turner zusammen und schrieb unter dem Label "ST Software" Spiele in Steve's Eßzimmer. Aus ST Software ging 1985 "Graftgold" hervor, die heute sieben Angestellte hat. *kn*

Softography

Umsetzungen: 3D Space Wars (1983/84, Dragon 32) 3D Seiddab Attack (1984, Dragon 32), 3D Lunattack (1984, Dragon 32, C 64), Rainbow Islands (1988/89 Amiga, ST)

Programierung und/oder Design: Gribbly's Day Out (1984/85, C 64), Paradroid (1985, C 64), Uridium (1985/86, C 64), Alleykat (1986, C 64), Uridium+ (1986 C 64), Morpheus (1986/87, C 64), Intensity (1987/88 C 64), Paradroid '90 (1989/90, Amiga, ST), Fire & Ice (1990/91/92, Amiga, ST)

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlussel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

DR. BOBOS KLEINER EINKAUFSFÜHRER

ROLLENSPIELE

SUPER FAMICOM

Final Fantasy 2
Genial. In dem Modul steckt nicht bloß ein Spiel, sondern ein ausgewachsener Film.

MS-DOS

Wizardry 7 — Crusaders of the Dark Savant
Dieses 3-D-Rollenspiel schlug alle Wertungsrekorde. Eine fantastische Story verbindet sich mit hohem Ausstattungskomfort zu einem absoluten Muß für alle Rollenspieler.

Ultima 6
Richard Garriotts bisheriges Meisterstück. Soviel Atmosphäre und Tiefgang wird nur bei wenigen Spielen geboten.

Might & Magic 3
Der dritte Teil der renommierten New-World-Computing Spielreihe ist mit Abstand der beste. Neulinge haben an einigen Rätselnüssen zu knacken, Profis kommen gut über die Runden.

Pools of Darkness
Der neueste Sproß der "Forgotten Realms"-Reihe verwöhnt mit schönster VGA-Grafik und sattem Fantasy-Sound.

MEGA DRIVE

Shining in the Darkness
Rollenspielspaß vom Feinsten: In diesem nicht zu schweren 3-D-Spektakel stimmt einfach alles.

Phantasy Star 2
Wer dieses Rollenspiel lösen will, sollte sich ein paar Wochen freihalten. Exzellente Spielbarkeit kombiniert mit einer melodramatischen Story.

Starflight 1
Die Umsetzung ist noch besser als das Original. Das Raumschiff steuert sich fantastisch leicht über Planetenoberflächen und durch Sternensysteme.

Might & Magic 2
Eine gelungene Umsetzung des Computerspiels. Auch mit

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Von einem Bus überfahren zu werden.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Ein paar Millionen Pfund auf'm Konto. Geld allein macht nicht glücklich? Von wegen.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Bei mir: Vergeßlichkeit. Bei anderen: In einem Kanu aufzustehen (es ist schnell getan).

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Die neuen Psygnosis-Produkte sehen toll aus. Mark Coleman und Roger Dean gefallen mir auch sehr gut.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Rush ist seit 13 Jahren mein totaler Favorit unter den Rock-Bands.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Unabhängigkeit, Humor und eine optimistische Lebenseinstellung.

Ihre Lieblingsbeschäftigung Ich bin begeisterter Baßgitarist in einer Rockband. Noch "covern" wir viele Titel, aber eines Tages werden wir die Rockarenen der ganzen Welt füllen.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Mir ist Archer Maclean sehr sympathisch. Er macht ausgereifte Produkte und ist ein interessanter Gesprächspartner.

Ihr bestes Spiel Paradroid '90 (bald kommt übrigens eine überarbeitete Version heraus).

Ihr schlechtestes Spiel? Wenn ein Spiel von mir rauskommt, finde ich es immer toll.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Als Rockstar würde ich echt gut durchs Leben kommen.

Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin sehr hartnäckig, eher störrisch.

Ihr größter Fehler? Eben dieser Charakterzug.

Was verabscheuen Sie am meisten? Tomaten.

Das schlechteste Programmierteam? Meiner Meinung wäre auf jeden Fall Gary Partis erwähnenswert. Er schrieb "Uridium" um, ohne irgend etwas Originelles einzubringen. Er schaffte es allerdings, den Spielspaß zu zerstören.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Wer erfand diese Frage?

Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Der Großvater aller Videospiele: Video Ping Pong, Luton Airport, 1977

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Das ist leicht: Andrew Hewson. Eines Tages mache ich dasselbe mit Ihm, was er mit uns gemacht hat.

Ihr Lieblingscomputer? Der Dragon 32. Etwas grün, aber ich mag ihn. Ich programmierte den Dragon nicht lange genug, um mich mit ihm zu langweilen.

dem Joypad leben und sterben die Helden bequem und schnell.

C 64

Bard's Tale 3
Der schönste Teil aus Michael Cranfords klassischer Rollenspielsaga. Ein Sammlerstück.

Centauri Alliance
Bard's Tale goes Weltraum: Michael Cranford schickt die Rollenspieler in die Zukunft.

Curse of the Azure Bonds
Nach "Pool of Radiance" und "Hillsfar" der dritte Sproß aus der "Forgotten Realms"-Reihe. Auch heute noch empfehlenswert.

Dragon Wars
Ein 3-D-Rollenspiel mit viel Text und Tiefgang. Etwas für Liebhaber, die Wert auf eine gehaltvolle Geschichte legen.

AMIGA

Dungeon Master
Der Übervater aller 3-D-Rollenspiele. Wer sich dieses Abenteuer entgehen läßt, ist selber schuld — darf in keiner Sammlung fehlen.

Eye of the Beholder 1 & 2
SSIs gelungene Antwort auf Dungeon Master. Die von Westwood programmierten 3-D-Programme setzen spielerisch auf Bewährtes und laufen grafisch zu ungeahnten Höhen auf.

Pool of Radiance
Das erste Rollenspiel aus der AD&D-Reihe gehört spielerisch immer noch zu den besten. Mit diesem Programm holt Ihr Euch Unterhaltung für Monate ins Haus.

Starflight 2
Abenteuer im Weltraum. Nach Bodenschätzen schürfen, Handel treiben und sich mit gemeinen Aliens anlegen, was will man mehr!

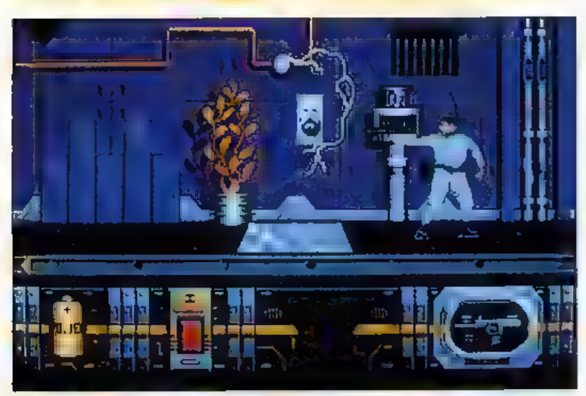
ATARI ST

Chaos strikes Back
Der finstere Lord treibt erneut sein Unwesen. Wie der Vorgänger Dungeon Master, das Beste für den ST.

Amberstar
Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch kommt das neue Rollenspiel aus dem Hause Thalion. Atmosphärisch gelungen und gut spielbar.

Dragonflight
Ebenfalls von Thalion kommt die gehaltvolle Mischung aus 3-D-Dungeons und einer riesigen Oberwelt, die unsere Helden erforschen müssen.

Lahmer Vogel



Auf der Suche nach dem goldenen Adler (MS-DOS/VGA)

Golden Eagle

Auch in ferner Zukunft haben die Menschen nichts Besseres zu tun, als sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Zankapfel der futuristischen Auseinandersetzung ist ein Goldener Adler, den sich der Hohepriester einer mysteriösen Sekte unter den Nagel gerissen hat. Ihr steuert einen knackigen Helden, der die Statue wiederbeschaffen soll, durch die Gänge der Sektenbasis. Eure Spielfigur kann hüpfen, Gegenstände vom Boden aufklauben, krabbeln und schießen. In den Tunnels, die von der Seite zu sehen sind, befinden sich nicht nur Fallen, Energiebarrieren und verschlossene Türen, sondern auch kleine Terminals. Hier können Nachrichten, Informationen und eine Karte des aktuellen Basissektors abgerufen werden. Wer Lust auf eine Partie "Reversi" verspürt oder seinen Spielstand speichern möchte, greift auf zwei weitere Terminaloptionen zurück. Ebenfalls in den Tunnels zu finden sind Tresore, die Ihr durch das Einstellen der richtigen Kombination öffnet. Einige der Stahlschränke enthalten Teile der goldenen Adlerstatue. *mh*

na ja



Es sollte einem schon zu denken geben, wenn ein nicht unerheblicher Teil der Anleitung dafür verwendet wird, statt dem eigentlichen Spiel die Regeln von "Reversi" zu erklären. Am eindrucksvollsten bei "Golden Eagle" ist noch die Animation des Helden. Die Bewegungsstudien erinnern schon fast an den Pixelklassiker "Prince of Persia". Spielerisch macht der goldene Adler eher den Eindruck eines gerupften Huhns: Hier und da einen Gegenstand aufsammeln, ein Sektenmitglied niederschießen oder eine Runde "Reversi" spielen reichen nicht, um dauerhaft zu unterhalten. Wirklich schade, denn vom Grundgedanken ist Golden Eagle gar nicht so dumm.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 43%
Grafik: 65% Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Umweltfreundlich



Einige Pflanzenplattformen wachsen, wenn sie der Herzstrahl berührt

Captain Planet

Ob im Fernsehen, Comicheft oder auf der Cornflakes-Packung: Überall tauchen Helden wie Super-, Spider- oder Batman auf. Der in diesem Lande weniger bekannte "Captain Planet" zählt zur selben Berufsgruppe und befreit die Erde von allen Umweltplagen (schön wär's). Zur Seite stehen ihm die fünf "Planeteers", die Ihr in sechs Geschicklichkeits-Levels verkörpert. Die Landschaft wird von der Seite gezeigt und unterscheidet sich von Abschnitt zu Abschnitt. Einige Handlanger der Obermotze düsen ebenfalls durch die Gegend. Mit ihnen oder ihren Schüssen in Kontakt zu kommen, ist tödlich. Hütet Euch auch vor anderen Gefahren: Blitze sind elektrisch geladen und Wassertümpel vergiftet.

Jeder Planeteer hat einen besonderen Auftrag: Gi muß zum Beispiel gestohlene Delphine wiederfinden und zurückbringen. Hilfreich ist dabei ein Magie spendender Ring, der Euch in den einzelnen Levels unterschiedliche Kräfte verleiht. Meist könnt Ihr mit dem Ding schießen und so die Bösen wegputzen. *ri*



Hinter der simplen Aufmachung von Captain Planet verbirgt sich ein nettes, abwechslungsreiches Jump'n'Run, das über einen längeren Zeitraum Spaß macht. Um so mehr freut es mich, dieses Spektakel in einer "umweltgerechten" Athmosphäre zu finden. Die Levels sind grafisch hübsch anzusehen, die Begleitmusik dagegen nervt trotz technischer Stärken. Allerdings sind hier Joystick-Künstler gefragt: Captain Planet & Company werden durch sehr knackige Geschicklichkeitstests herausgefordert. Wenige Male (nicht zuletzt wegen der etwas gewöhnungsbedürftigen Hüpfweise der Superhelden) gerät man sogar in ausweglose Situation.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 60 %
Grafik: 69 % Sound: 50 %
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Zirkus-Klötzchen



Schwein gehabt — diesen Stein kriegen wir problemlos unter

Super Tetris

Tetris-Fans finden einfach keinen Frieden. Nach "Tetris", "Welltris", und "Faces" haben sich Spectrum Holobyte und Alexej Patrinikov "Super-Tetris" ausgedacht, das eine Art Tetris mit Spielziel und Extras ist. Anders als beim "normalen" Tetris ist der Becher, in den die Steine fallen, in der Mitte waagerecht geteilt. Was man selber aufstapelt, bleibt über dieser Trennlinie liegen, darunter findet Ihr Reihen vorgefertigter Blöcke. In jeder dieser Extra-Reihen fehlt mindestens ein Stein. Kann man eine solche Reihe vollenden, rükken von unten neue Reihen nach, bis keine mehr "auf Lager" sind, und statt dessen ein Bild des Kreml erscheint. Die anderen Zwischengraphiken stammten von Digifotos des Moskauer Staatszirkus. Beim Vollenden einer oder mehrerer Reihen fällt als nächstes kein Stein, sondern ein Block aus Bomben herab, mit denen man störende Blöcke wegräumen kann. Außerdem liegen in den vorgefertigen Reihen ein paar Extras. Neben dem "Game Over", wenn man die Steine zu hoch stapelt, muß man hier auch auf Zeit spielen. *bs*

gut

Tetris-Puristen heulen auf: Das so genial einfache Spiel kann man doch nicht mit Extras kaputtmachen. Recht haben sie, denn Super Tetris hat nicht den Charme des "real thing". Konnte man seinem Gegenüber das alte Tetris in zwei Sätzen erklären, kapiert man die Extras nur durch Lesen der Anleitung. Andererseits muß man aber anerkennen, daß die neuen Spielelemente gut ausgetüftelt wurden. Bomben, Extras und nachrückende Reihen sind nicht Selbstzweck, sondern spielen gut zusammen. Schade nur, daß die Programmierer auf Teufel komm raus einen Bezug zu Rußland herstellen wollten und deswegen in der Grafik den Moskauer Zirkus zwangsverpflichteten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

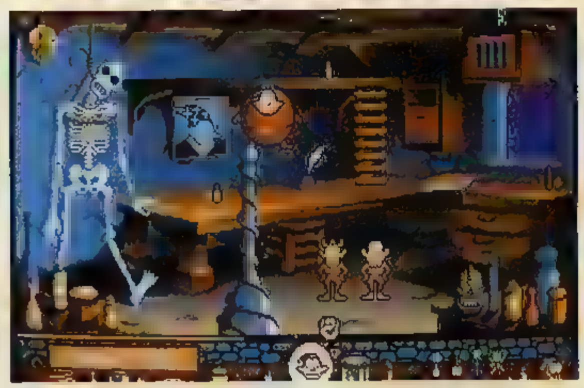
MS-DOS	71 %
Grafik: 39 %	Sound: 62 %
Schwierigkeit: einstellbar	

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Die drei Musketiere



Oups beim Ausprobieren der Medizin — Guten Flug! (MS-DOS/VGA)

Gobliiins

Drei kleine Kobolde spielen im neuesten Bomico-Produkt die Hauptrolle. Sie müssen den eigenwilligen Zauberer Niak überzeugen, ihrem König zu helfen, denn dieser leidet an einer rätselhaften Krankheit, die nur mit magischer Hilfe zu bekämpfen ist. Also schickt man die drei Kurzen, "Gobliiins" genannt, los, um Niak zu rekrutieren. Um ihn für die Sache zu gewinnen, müssen die Gobliiins gefährliche Landschaften und Höhlen überwinden.

Eure Aufgabe ist es nun, die Leutchen heil durchzubringen. In jedem der 22 Räume (Bildschirme) sind diverse Aufgaben zu lösen, die den Zutritt zum nächsthöheren gestatten. Eure Helden haben dazu jeweils andere Spezialgebiete. Da ist Ignatius, der Zauberer, Oups, der Techniker, und Asgard, der Krieger. Oups kann nur Gegenstände aufnehmen und sie benutzen, während Asgard Faustschläge verteilt und Seile hochklettert. Ihr steuert den entsprechenden Gobliiin mit der Maus über das Spielfeld. Nur die Koordinierung der Fähigkeiten aller drei Kobolde führt zum Ziel. *kn*

gut

Gobliiins beschert uns eine knackige Rätselei, gewürzt mit einer Menge Humor. Auf den ersten Blick beeindruckt die hervorragend gezeichnete VGA-Grafik. Die Animationen der Gestalten und einige Rätsel sind dermaßen witzig, daß man trotz kleiner Unfeinheiten Gobliiins Suchtcharakter zusprechen darf. Jeder Raum steckt voller lustiger Überraschungen — das Paßwortsystem läßt die Motivation noch höher steigen. Die Idee ist zwar nicht die allerneueste, die Soundeffekte auch nicht die Besten, aber dem Spiel- und Lachvergnügen tun sie keinen Abbruch. Für alle Knobelfans mit Sinn für Humor: sollte man haben. Spielerische Unterschiede zwischen den Versionen gibt's nicht.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktelvision/Bomico, Zirka-Preis: 80 bis 90 Mark

MS-DOS	70 %
Grafik: 71 %	Sound: 53 %
Schwierigkeit: mittel	

AMIGA	69 %
Grafik: 68 %	Sound: 47 %
Schwierigkeit: mittel	

ATARI ST	69 %
Grafik: 68 %	Sound: 53 %
Schwierigkeit: mittel	

C 64
nicht geplant

Die andere Seite



Experiment gelungen, Patient tot: Another World (Amiga)

Another World

Schon in der Schule haben wir gelernt, daß der Umgang mit Atomen nicht ganz ungefährlich ist. Der Wissenschaftler Lester Chaykin scheint allerdings in Physik nicht aufgepaßt zu haben — ein mitternächtliches Experiment mit einem Teilchenbeschleuniger geht fürchterlich schief. Mit einem dicken Knall wird Lester in seine Bestandteile zerlegt und in eine geheimnisvolle Paralleldimension geschleudert.

Dummerweise sind die Einwohner dieser Dimension nicht besonders friedlich. Allerlei ekliges Getier will Lester zum Frühstück verputzen und Hindernisse versperren den Weg zurück in die heimische Welt. Im "Space Ace"-Stil steuert Ihr nun Lester via Joystick durch die einzelnen Levels, die von der Seite gezeigt werden, auf der Suche nach dem Dimensionsausgang. Lester kann springen, laufen, treten, gehen und Gegenstände einsammeln. Ereilt Euch der vorzeitige Bildschirmtod, fangt Ihr beim Start des jeweiligen Levels wieder an. Ist ein Level geschafft, gibt's ein Paßwort zum Wiedereinstieg. *mh*

na ja



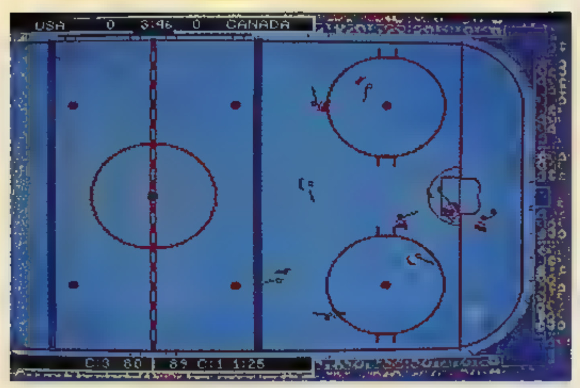
"Another World" kann sich durchaus sehen lassen. Die 3-D-Polygongrafik sieht verdammt gut aus. Leider haben sich die Programmierer beim Spieldesign erheblich weniger Mühe gegeben. So krankt "Another World" an den gleichen Symptomen, an denen schon die "Space Ace"-Familie dahinsiechte. Spielerisch bietet Delphins Actionprogramm nicht mehr als einen Fingerhut voll Unterhaltung. In den jeweiligen Bildern nur ein, zwei, oder auch dreimal den Joystick in eine Richtung zu drücken, ermüdet auf Dauer und sorgt nicht gerade für gehobenen Spielspaß. Ich frage mich, wofür die zwei Jahre Entwicklungszeit gebraucht worden sind.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 48 %
In Vorbereitung	Grafik: 77 % Sound: 62 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

Aufs Eis gelegt



Dank Maussteuerung wird geschicktes Taktieren zum Kinderspiel

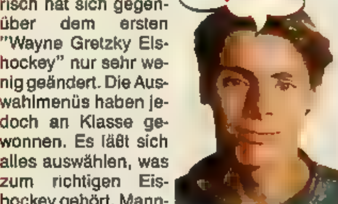
Wayne Gretzky Hockey 2

Wie schon im ersten Teil, steht das in den USA vielfach gefeierte Eishockey-Idol Wayne Gretzky einem zweiten Puckprogramm Pate.

Ihr übernehmt die Mannschaft die gegen Gretzky's Computerteam antreten darf, oder spielt gegen einen Freund.

Vor Spielbeginn findet Ihr ein üppiges Menü, in dem Ihr alles einstellen dürft, was das Herz begehrt. Ihr wählt zwischen drei Schwierigkeitsgraden und Geschwindigkeiten, stellt die Empfindsamkeit der Schiedsrichter ein oder ändert die Namen Eurer Hockeyspieler. Von Spieltaktiken bis zur Trikotfarbe ist alles auswählbar. Das Spielgeschehen selbst wird, wie schon im ersten Teil, von oben gezeigt. Ihr steuert mit der Maus oder dem Joystick einen Spieler, der während des Matchs gewechselt werden kann. Je weiter Euer Mauspfeil vom gesteuerten Eishockey-Crack entfernt ist, desto schneller bewegt der Spieler sich in die angegebene Richtung. *kn*

gut



Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber dem ersten "Wayne Gretzky Eishockey" nur sehr wenig geändert. Die Auswahlmenüs haben jedoch an Klasse gewonnen. Es läßt sich alles auswählen, was zum richtigen Eishockey gehört. Mannschaftsaufstellungen, selbstentworfene Taktiken und besonders gelungene Spielzüge lassen sich speichern. Das Spiel selbst hält sich korrekt an alle Regeln des harten Sports und macht durch die gelungene Maussteuerung nochmal soviel Spaß. Einziges Manko ist das Fehlen einer Liga oder Meisterschaft. Um in den Ligagenuß zu kommen muß jedoch extra der "Hokkey League Simulator" angeschafft werden.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Bethesda Softworks, Zirka-Preis: 100 Mark

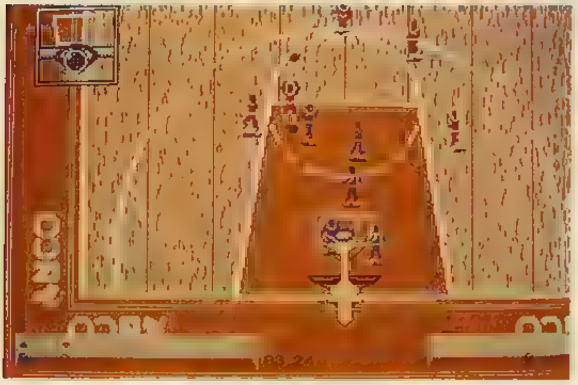
MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 68%
Grafik: 42% Sound: 69%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Duell der langen Kerls



Magic Johnson beim allerletzten Dunking (Amiga)

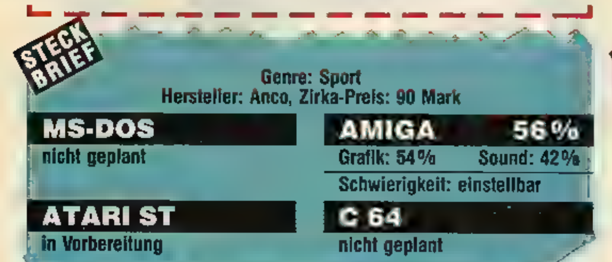
Tip Off

Wie aus dem Namen unschwer herauszuhören ist, beschert uns Anco ein nächstes Sportspiel, das an den Erfolg der "Kick Off"-Produkte anschließen soll. Bei "Tip Off" geht's um eine der beliebtesten Sportarten der Welt — Basketball.

Zu Beginn wählt Ihr zwischen Freundschaftsmatch und Ligamodus. Bis zu vier Freunde dürfen in zwei Teams gleichzeitig spielen. In weiteren Menüs entwerft Ihr eigene Taktiken und Trikots, könnt Mannschaften zusammenstellen, Charaktere aufmöbeln, Spieldauer und Geschwindigkeit einstellen sowie den Schwierigkeitsgrad anwählen. Auf dem Parkett angelangt, könnt Ihr den Ball auf unterschiedliche Weise im Korb versenken. Ihr steuert den ballführenden Spieler und dürft dribbeln, passen oder das Leder ins Körbchen schlenzen. Das Spielfeld seht Ihr dabei von schräg oben. Auszeiten und Spielerwechsel werden auf Knopfdruck realisiert. Auch die obligatorische Zeitlupenwiederholung fehlt nicht. Der Spielstand wird bei Bedarf gespeichert. *kn*

geht's so

Leider kann Tip Off in Sachen Spielbarkeit Kick Off nicht das Wasser reichen. Grafik und Sound kochen auf kleiner Flamme, die komplizierte Steuerung ist mehr als gewöhnungsbedürftig. Der Joystick wurde dermaßen überbelegt, daß man ständig etwas anderes verursacht als geplant. Pässe werden plötzlich zu Korbwürfen, Dribbeleinlagen enden mit Ballverlust. Da helfen auch einstellbare Taktiken und Dutzende von (teils) nützlichen Menüs wenig. Für Basketballfans ist Tip Off (dank wenig aktueller Konkurrenz) ganz amüsant, den Klassiker "TV Sports Basketball" erreicht es allerdings in keinster Weise. Lobenswert: der Vier-Spieler-Gleichzeitig-Modus.

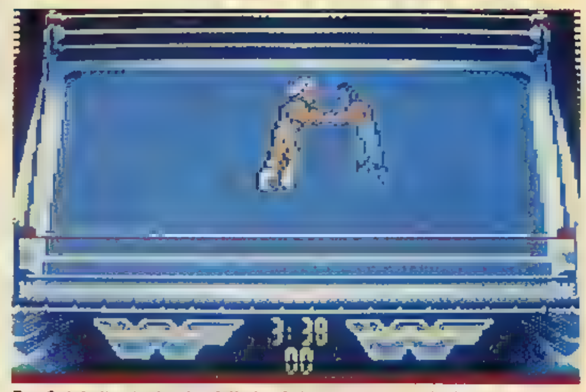


STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Anco, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 56%**
nicht geplant	Grafik: 54% Sound: 42%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Hart, aber herzlich öde



Der Spielwitz steckt ebenfalls im Schwitzkasten (Amiga)

Wrestle Mania

Catch-Fans sind Namen wie Hulk Hogan, Ultimate Warrior und British Bulldog ein Begriff. Es handelt sich um drei der berühmtesten "Good-Guys" der World Wrestling Federation, die regelmäßig zu riesigen Catch-Turnieren aufruft. In "Wrestle Mania" übernehmt Ihr die Rolle eines dieser Helden und bekämpft nacheinander der fünf "Bad-Guys". Verliert Ihr einen Kampf oder geht es unentschieden aus, verschwindet der Traum vom Siegergürtel. In der minimal horizontal scrollenden Arena seht Ihr die Catcher von schräg oben, mit Druck auf den Feuerknopf wehrt Ihr Euch gegen den angreifenden Computer-Fighter. Schläge, Tritte, schwungvoll fliegende Extremitäten in die Weichteile des Gegners beherrschen das Spiel. Hauptsache der Gegner landet irgendwie auf dem Boden. Außerhalb der Arena nehmen die Kämpfer sogar Stühle zur Hilfe. In einem speziellen Übungsmodus treten zwei Spieler gegeneinander an (der zweite muß sich mit Mr. Perfect begnügen), um für die große Computerherausforderung zu trainieren. *rl*

hilfe

Im Wettkampfmodus hat man so gut wie keine Chance, einen Treffer am Gegner anzubringen Werdet Ihr vom Feind umklammert, ist es angesagt, den Joystick "Decathlon"-like wild nach links und rechts zu zerren. Das Entkommen aus dem Schwitzkasten ist allerdings ein unmögliches Unterfangen, der Computer ist beim Wettwackeln immer schneller. Höchstens der magere Zwei-Spieler-Modus hält ein klein wenig vor dem Monitor. Die wenigen Schlagvarianten sind scheußlich animiert, der Sound bietet auch nichts Anständiges. Finger weg von diesem Manifest an Unspielbarkeit; übrig bleiben nur einige hübsch digitalisierte Heldengesichter der WWF-Lieblinge.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 24%**
in Vorbereitung	Grafik: 31% Sound: 38%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 22%**
in Vorbereitung	Grafik: 36% Sound: 39%
	Schwierigkeit: mittel

Im wilden Süden ist der Teufel los!

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90



Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	0761/382590

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachnahme, Frachkosten DM 8,- Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-
*bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Constructions Kit(d)	118,95	118,95	118,95
4D Sports boxing	64,95		74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air-Sea-Land	64,95	-	89,95
Andrettis Rac. Chall.			74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnaphobia			69,95
Armalyte	64.95	64.95	-
Armour Geddon	62,50	62,50	-
Babarian II	64.95		-
Baby Jo go home		64.95	74,95
Back to the Future 3	69,95	59,95	52,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale 3	87,95	-	76,95
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Chess 2	-	-	74,95
Battle Isle	74.95	74.95	79,95
Beast Buster	72 95	-	
Big Business	58.95	58.95	58.95
Billy the Kid	59,95	59.95	69.95
Bill Elliots Nase Chall.	-	-	73.95
Birds of Prey	a.A.	a.A.	a.A.
Black Gold	59,95		74.95
Blue Max	74.95		79.95
Brigade Commander	64,95	-	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	84,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59.95
Bundesliga Manager Prof	69,95	69,95	74,95
Cadaver	69,95	69,95	a.A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a.A.
Captian Planet	64,95	64,95	
California Games 2			74,95
Castles	a.A.		79,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	
Chuck Yeager Air Combat			79.95
Cisco Heat	64,95	64,95	84,95
Civilization	-		89,95
Chot fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Command H.Q	-		89,95
Conan	-	-	84,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Curse o.t. Azure Bonds	77 95	77.95	59.95
Das Boot	74.95		84.95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95
Death or Glory	-	-	88,95
Demoniak	74.95	74,95	74,95
Deuteros	79,95		
Die Kathedrale	83,95		63,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95		69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Double Dragon III	64.95	64,95	
Dungeon Master *	64,95	64.95	
Earl Weaver 2.0			69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress	72.95	72,95	92.95
Elvira 2	a.A.	a.A.	a.A.
Emlyn Hughes Soccer	59.95	59.95	
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95
Eye of Beholder dt.	74.95		84.95
F 117 A Nighthawk	-		89,95
F-14 Tomcat	-		89.95
F-15 Strike Eagle 2	82.95	82.95	82.95
F-16 Falcon Miss.Disk 2	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74.95	74.95	89.95
F-29 Retaliator	59.95	59.95	69.95
Face Off	64,95	64,95	64.95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	88.95
Final Battle	64,95	64,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Final command	68.95	68.95	68.95
First Samurai	64.95		
Flight o.t. Intruder	77 95	77.95	89.95
Floor 13	-	-	84,95
Fort Apache	74,95	74,95	-
Formel 1 G.P.	69,95		
Free D.C.	-	-	94,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Game Pack 1,2 oder 3	65.95	-	-
Gateway t. Savage Front.			77.95
Gauntlet 3	64,95	64,95	-
Genghis Khan	82,95		83.95
Gettysburg	74.95	74.95	74 95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64.95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hagar	64,95	-	-
Hard Nova	62,95		74,95
Harpoon	74,95		98.95
Heart of China dt.	84.95		94,95
Heimdall	74,95		
Heroes of Lance	59,95	59.95	67,95
Hero Quest	64.95	64.95	64,95
Hillsfar	59,95	66,95	
Hill Street Blues	68.95	68,95	58.95
Home Alone	64,95	-	74,95
Hunter	72,95	-	-
Llyad	67 95		
Imperium	67.95	67,95	
Indiana Jones Adv	69.95	69.95	74.95
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64.95		74,95
Jet Fighter 2			94,95
Jimmy White Snooker	69.95		
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kings Quest 4 *	96,95	96.95	96,95
Kings Quest 5 * (d)	98.95		99,95
Knights of Legend	74.95	74,95	74,95
Knights o.t. Sky	77,95		94,95
Last Ninja 3	79,95		
Lemperor	-	-	98,95
Leander	74,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry 5			86.95
Lemmings	62.95	62.95	62,95
Lemmings Boot + Data	64,95	64,95	74,95
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Leisure	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chopper	-	-	89,95
Life & Death	69.95	69.95	
Life & Death 2			74,95
Links			88.95
Links Course 1-3 je	-	-	44,95
Links Huatt			49,95
Links Firehurst Course	-	-	49,95
Logical	59.95	54.95	59.95
Loom	75.95	75.95	75,95
Lotus Espr. Turbo Chal 2	69,95	69,95	-
M.U.D.S.	69,95		79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Mad TV	a.A.	a.A.	86.95
Magic Candle 2	-		72.95
Magic Pockets	64,95	-	
Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95
Magnum	72,95	72,95	
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69.95	69.95
Martian Memorandum	-	-	86.95
Master Golf	79,95	-	-
Mean Streets	62.95	64.95	72.95
Medieval Lords	-		74.95
Megafortress	-	-	84,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Megatraveller 2	-		79,95
Merchant Colony	74,95	74.95	-
Mercs	64,95		-
Metal Masters	62.95	62.95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter 2	79,95	79,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-
Might & Magic 2	72,95		72,95
Might & Magic 3 (d)			79,95
Mike Ditka Football	-	-	82,95
Monkey Island	89.95	89.95	94,95
Monkey Island I			84,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	58,95	58,95	58,95
No.1 Compilation	69,95	-	-
NAM - Vietnam	68,95	68,95	-
Navy Moves	64.95	69,95	
Navy Seals	66,95	66,95	
Nebulus	42,95		
Necronom	69,95		
Ninja Remix	64,95	64.95	-
Nobunagas Ambition			86,95
No Greater Glory			82,95
North & South (e)	29.95	29.95	79.95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
On the Road	69,95	69,95	-
Oath	64.95	64.95	-
Outrun Europe	62.95	62,95	
Out Zone	64.95	64.95	
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74.95	74.95	74.95
PGA Golf Tour	69.95		69.95
PGA Golf Tour + Course			82,95
Pegasus	64,95	-	-
Phantasie Bonus Ed.	88,95	-	88,95
Pirates	63.95	68.95	64.95
Pit Fighter	69.95	69.95	-
Police Quest 2 *	96.95	96.95	96.95
Police Quest 3			86.95
Pool of Radiance	88,95	-	88,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous III			
Ports of Call	58,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42.95	42,95	
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Prehistoric	54,95	54,95	68,95
Projectyle	69,95	69,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
R-Type 2	67,95	67,95	-
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Railroad Tycoon	79,95	-	84,95
Rasender Reporter		-	74,95
Red Baron (d)	96.95		96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Rise o.t. Dragon	82,95		82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop 2	59.95	59.95	
Robin Hood	63,95		74,95
Robin Hood (Sierra)			86,95
Rollerbabes	-	-	72,95
Rolling Ronnie	69,95	a.A.	a.A.
Rules of Engagement	64.95		74,95
Sand of Fire			74,95
Search for the Titanic	74,95		74,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95		69,95
Secret Weapons o. Luftw.		-	94,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim City & Populous	78,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Sim Earth	a.A.	a.A.	96.95
Sorcerian			79,95
Space Quest 3 * (d)	96.95	96,95	96,95
Space Quest 4	96,95	-	96,95
Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Spirit of Adventure	69,95	59,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	64,95
Starbyte Super Soccer	69,95	-	74,95
Starflight	64.95	69,95	64,95
Starflight 2	69,95	-	
Stratford	64,95	-	-
Steigenberger Hotelmanag.	54.95		64.95
Stellar 7	62.95		62.95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Strike 2	-	-	74,95
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Super Monaco Grand Prix	67,95	-	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74.95		74,95
Team Suzuki	62 95	62 95	74.95
Team Yankee	72.95	72 95	79.95
Terminator 2	62.95	62.95	72 95
The Hunt f.t. Red Oct.		62 95	72 95
The Oath	64.95		74.95
The Simpsons	72.95		75.95
The Winning Team	69.95	69.95	
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Thunderhawk	74,95	74.95	82,95
Time Quest			79.95
Tony La Russa Ult. Baseb.			83,95
Total Recall	62,95	62,95	68,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon 2	89,95		
Traders	69.95	69.95	
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a.A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican 2	64,95	64,95	
TV Sports Basket Ball	74,95		79,95
TV Sports Boxing			84,95
TV Sports Football (d)	39,95	39,95	39,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Ultima 6	-	-	89,95
Ultima 7			89,95
Ultima Trilogie			74,95
UMS 2	72,95	72,95	82,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	72,95	72,95	-
Vroom	69,95	69,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	
Warlords *	67,95		67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzky II	69,95	-	79,95
Wayne Gretzky Icehockey	69,95	69,95	
Wayne Gretzky Icek. 2	a.A.	a.A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	
Wild West World	84 95		87,95
Willy Beamish			86,95
Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	79,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a.A.	a.A.	44,95
Wing C II Miss.	-	-	
Winning 5	73,95	73,95	
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	72,95	
World Champ Box.Manag.	54,95	54,95	54,95
Worlds at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zaxxlmatik	62,95	62,95	-

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro. Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro. Standard transparent+grün	DM	34,95
Competition Pro. Standard transparent+rot	DM	34,95
Competition Pro. Standard transparent+blau	DM	39,95
ZUBEHÖR:		
elektr. Bootselektor	DM	54,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Grafitti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99
Amiga Action Replay 3t. A500	DM	199
Amiga Action Replay 3t. A2000	DM	219
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Amiga 500 kompl m.Maus zum Wahnsinnspreis	**DM**	**799,-**
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	**DM**	**859,-**
AMIGA 500 plus	**DM**	**849,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S	**DM**	**579,-**

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 auf 1 MB:

ohne Uhr ohne Accu. Garantie 6 Monate	DM	64,-
mit Uhr + Accu abschaltbar. Garantie 6 Monate	DM	74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar. Garnatie 12 Monate	DM	79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM	134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Elvira Mistress o.t. Dark	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Wolfpack	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + F 16 Strike Eagle 2	DM	163,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundesliga Manager prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	1.8 MB
DM 178.	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 378.	DM 568,-	DM 928.

SPEICHERERWEITERUNG

f.A 1000 extern 2.0 MB	DM	498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5' Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM	154,-
5,25' Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 solange Vorrat reicht	DM	154
3,5' Floppy Drive internl. A 500	DM	154,-
Laufwerke für PC 3,5' 1,44 MB	DM	159,-
Laufwerke für PC 5,25 1,2 MB	DM	169.
Einbaurahmen für 3,5' Laufwerk	DM	20.

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1.260,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1.389.
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1.672,-

FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000
SCSI-ALF 3 High-Performance

40 MB Oktagon	DM 1.204
52 MB 15 ms	DM 1.309,-
105 MB 11 ms	DM 1.512,

weitere Größen auf Anfrage

Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM 1.498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM 299.
Flicker Fixer f. A500/2000 inkl Multiscan-Monitor	DM 899.

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 899,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM 948.
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM 24,95
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seite pro Min./250 Blatt	DM 2.798,-
original CDTV v. Commodore inkl Fernbedienung	**DM 1.489.**

Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo)	**DM 358,-**
ohne CMS-Chips (Mono)	**DM 289,-**

Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt.

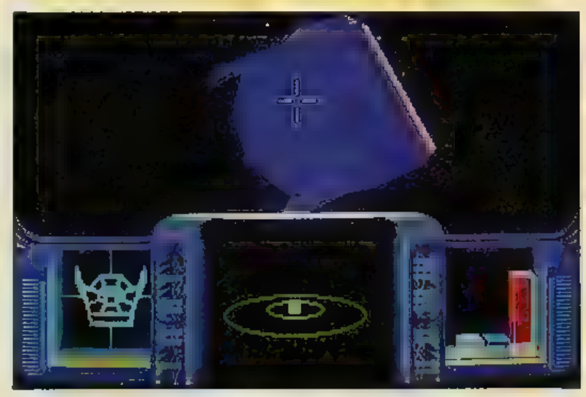
mit CMS-Chips (Stereo)	**DM 387,-**
ohne CMS.Chips (Mono)	**DM 298,-**

Version engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	**DM 333,-**
ohne CMS-Chips (Mono)	**DM 264,-**

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE

Nicht schon wieder



Nichts Neues im Weltraum: Hyperspeed sieht aus wie der Vorläufer

Hyperspeed

Aller guten Dinge sind zwei, dachte sich Microprose und veröffentlicht dieser Tage den Nachfolger zum dreidimensionalen Weltall-Ballerspiel "Lightspeed". Generell hat sich in "Hyperspeed" gegenüber dem Vorläufer nicht viel getan. Ihr steuert ein superdickes Raumschiff durch verschiedene Galaxien. Das Ziel: besiedelbare Planeten finden, Rohstoffe abbauen und Kontakte zu fremden Rassen knüpfen. Allerdings gibt es in Hyperspeed vier statt der zwei Universen des Vorgängers.

Während des Fluges seht Ihr das Weltall durch das Cockpitfenster Eures Raumers — auftauchende Objekte (z.B. Raumschiffe) werden in ausgefüllter 3-D-Grafik gezeigt. Per Knopfdruck läßt sich eine Übersichtskarte eines einzelnen Sonnensystems oder der kompletten Galaxis aufrufen. Kommt es zu einem Kampf mit Außerirdischen, feuert Ihr wahlweise mit dem Mutterschiff oder schickt kleine Abfangjäger ins Gefecht. Zwischendurch muß der Maschinenraum kontrolliert, und eventuell beschädigte Teile ausgetauscht oder bei netten Aliens eingekauft werden. *mh*

na ja

Das nenne ich dreist! Unter dem Deckmäntelchen eines neuen Namens wird hier einfach ein (zudem noch eher mäßiges) Uralt-Spiel zum zweiten Mal feilgeboten. Unterschiede zum ersten Spiel findet man bei "Hyperspeed" nicht — nur zwei zusätzliche Galaxien und einige neue Alien-Bildchen wurden dem "Neuling" verpaßt. Das hätte man auch locker als eine Zusatzdiskette rausbringen können. Warum die Programmierer außerdem rund ein Jahr gebraucht haben, um den "Nachfolger" fertigzustellen, ist mir schleierhaft. Wer "Lightspeed" schon hat, kann sich "Hyperspeed" sparen — Neukäufer greifen zu besseren Action-Strategie-Mixes.



Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 60 %
Grafik: 52 % Sound: 58 %
Schwierigkeit: leicht

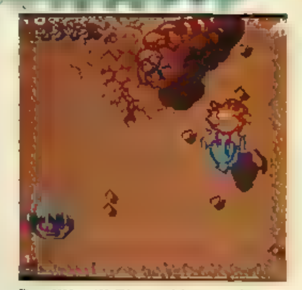
AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Genetischer Fehltritt

Amnios



Der "Haut"-Planet bietet echte Ekelgrafik (Amiga)

gelit so

Psygnosis' "Amnios" entführt Euch auf die unübersichtliche Oberfläche lebender Planeten. Das Schiffchen des Spielers (halb Bio — halb Techno) schlittert per Maus oder Joystick in alle Himmelsrichtungen. Auf Knopfdruck wird beschleunigt oder die Wumme betätigt. Aufgabe ist es, entweder die mutierte Biomasse durch schnödes Abballern zu kompostieren oder gefangene Menschlein zu befreien, was ebenso langweilig ist. Jeder, der fleischig-eklig anzuschauenden Planeten besitzt eine Anzahl Organe, die grafisch nett ausgefallen sind. Als Extras warten bunte DNS-Stränge, die unsinnige Waffen hergeben. Habt Ihr genug Aliens weggeputzt oder Leutchen befreit, erscheint der Endgegner. Leider versackt die Motivation ziemlich fix. *kn*

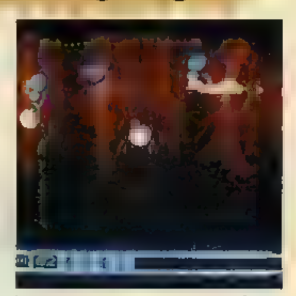
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 54 %**
nicht geplant	Grafik: 64 % Sound: 52 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

Arterienverengung

Fantastic Voyage


Farbverzerrungen erzeugen einen köstlichen Flüssigkeitseffekt

gelit so

Eure Aufgabe ist es, ein mikroskopisch verkleinertes U-Boot durch die Aderlabyrinthe dreier Levels vom Hals bis ins Oberstübchen eines verunglückten Unfallopfers zu steuern. Dabei sollt Ihr neun Teile eines Lasers einsammeln, um ein Blutgerinnsel zu entfernen. Gefährt und Adern seht Ihr von der Seite. Leukozyten und Erythrozyten, die Euch als Eindringling betrachten, versperren Eurem U-Boot den Weg. Ihr dürft von der Schußwaffe Gebrauch machen. Das Reizvolle an "Fantastic Voyage" ist die Erkundungsreise im menschlichen Körper. Das Meistern einiger Stellen ohne Energieverlust grenzt allerdings ans Unmögliche. Erschwerend kommt die träge Steuerung und viel zu pingelige Kollisionsabfrage hinzu. Ein mäßig spaßiges Ballerspiel. *rl*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Centaur Software, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	**AMIGA 62 %**
nicht geplant	Grafik: 67 % Sound: 64 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Polygonen-Pein

Vector Soccer



Um ihr Spiel aus dem Pulk der üblichen Fußballsimulationen hervorzuheben, ließen sich die Jungs von Impulze mit der (bei Sportspielen) umstrittenen Vektorgrafik ein. Ihr habt die Wahl zwischen Freundschaftsmatch und Turnier, bei dem bis zu acht Spieler mitmachen dürfen. Das Spielfeld wird wahlweise in acht Ansichten dargestellt, von denen keine den nötigen Überblick liefert. Ihr steuert gelangweilt den ballführenden Spieler über den ruckenden Rasen. Dank der Vektorgrafik kommt auch bei geringster Detailfülle keine Hektik auf — das Spiel schleppt sich träge dahin. Rechenaufwendige 3-D-Polygone sind in dieser Fußballsimulation spürbar fehl am Platz. Computerfußball ohne spielerische Innovationen — unter dem Durchschnitt. *kn*



Die Übersicht ist trotz Einblendung derselben bald verloren



Genre: Sport
Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 90 Mark

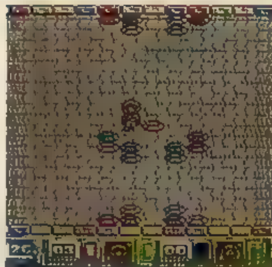
MS-DOS	AMIGA 33%
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 35%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

Verhaftet

Daylight Robbery



Das Spielprinzip ist hinlänglich bekannt und bereits in Hunderten von Variationen über die Monitore geflimmert: Ihr steuert eine kleine Figur und sammelt unter Zeitdruck Gegenstände ein. "Daylight Robbery" bietet 130 unterschiedlich verwinkelte Levels, die es allein oder mit bis zu drei Spielern abzuräumen gilt. Die Beute besteht aus Edelsteinen verschiedener Farbe, die Ihr in einer bestimmten Reihenfolge aufklauben müßt. Ist der Level von allem Ballast befreit, dürft Ihr jubeln und ein neues Paßwort aufschreiben. Was uns hier als ausgewachsenes Programm verkauft werden soll, konnte man schon in weitaus besseren Versionen als Public-Domain-Spiel bewundern. Die krude Grafik überzeugt ebensowenig wie das eingestaubte Spielprinzip. *vw*



Paßwort gefällig? Dragon, Mersey, Tinbox, Roller. (Amiga)

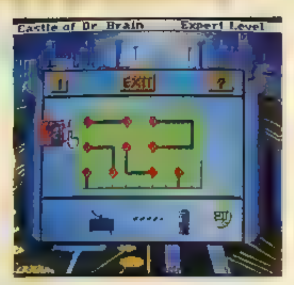


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 37%
nicht geplant	Grafik: 31% Sound: 26%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

Knobelkopf

Castle of Dr. Brian



Wie bastelt man einen Stromkreislauf? (MS-DOS/VGA)

Kann sich noch jemand an das Batteriespiel "Senso" von Milton Bradley erinnern? Mit diesem Problem wird man konfrontiert, wenn man in Sierras "Castle of Dr Brain" eintreten will: Ohne die genaue Kombination geht die Tür nicht auf. Ist das Schloß geknackt, warten auf den vier Etagen weitere 28 Denksportaufgaben auf den intelligenten Computerspieler. Unter anderem trainiert Ihr Euer Denkvermögen an einem magischen Zahlenquadrat, einem kleinen Irrgarten, einem Wortpuzzle und einem "Mastermind"-Klon. Die kleinen Denkspielchen sind zwar bewährte Klassiker, nur leider sind die Aufgaben in Windeseile gelöst. Wer unbedingt 28 Denksportaufgaben in einer farbenfrohen Computerumgebung sucht, kann ja mal reinschauen. *vw*

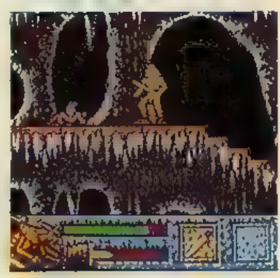
STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 61%	AMIGA
Grafik: 68% Sound: 48%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Gedämpfter Kämpfer

Barbarian 2


Unten seht Ihr zwei "Slots", in denen Ihr Waffen tragt (Amiga)

Ein weiteres Mal fordert der dämonische Bösewicht Necron den Barbaren Hegor auf, ihn in einem Duell zu besiegen. Zuvor durchkämmt Ihr jedoch Wälder, Verliese und Tempel, wo sich jede Menge Monsterarten tummeln. Das Szenario seht Ihr laufend von der Seite. Die Animation näherkommender Monster, der Tritte, Schläge und anderer Kampfhandlungen ist ordentlich gelungen. Die barbarische Handlung ist dagegen weitaus eintöniger. Für das Geld, das Euch die Sterbenden hinterlassen, könnt Ihr Euch im Dorf-Level üppig eindecken. Tränke verleihen mehr Hitpoints. Der Nachfolger des angestaubten ersten Barbaren ist technisch zwar angenehmer zu spielen, die Motivation geht jedoch nach wenigen Stunden intensiven Prügelns verloren. *rl*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 56%
nicht geplant	Grafik: 69% Sound: 42%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 55%	**C 64**
Grafik: 66% Sound: 40%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Barbarischer Schüttelfrost

Carver



Ein furchtbarer Zauberer klaut die Sonne, sperrt sie in sein Schlößchen und braucht ab jetzt kein Brennholz mehr zu sammeln. Ihr schlüpft in die Rolle eines starken, aber doofen Barbaren, der ähnliches im Sinn hat und sich die Sonne schnappen will. Ihr lauft eine dunkle, scrollende Landschaft entlang, die durch absolut gräßliche Grafik besticht und furchtbar animierte Futzel-Popel-Monsterchen auf den Plan ruft. Um den Griff zum Reset-Knöpfchen etwas zu verzögern, gibt's sogar Waffen. Die Masse an unfairen Stellen frustriert den Spieler nicht im geringsten — man setzt lediglich ein mitleidiges Gesicht auf — arme Programmierer! Dieses Programm kann heutzutage nicht mal als PD-Software bestehen. Eine Unverschämtheit! *kn*



Ein Futzel-Barbar auf der Suche nach der Spielbarkeit (Amiga)



Genre: Action
Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 16%
nicht geplant	Grafik: 12% Sound: 18%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Denkfabrik

Chessmaster 3000



Schach hat einen entscheidenden Nachteil. Allein macht's nur wenig Spaß. Zum Glück gibt es Computer und Schachprogramme, die einzelne Spieler aus der Gegnermisere retten. Eines der besten Programme dieser Art war bisher der "Chessmaster 2100". Keine andere Schachsimulation hat so viele Preise eingeheimst. Erst der Nachfolger aus der gleichen Serie, der "Chessmaster 3000" wird den Schachmeister vom Sockel stoßen.

Das neue Programm spielt nicht nur stärker als der Vorgänger, es analysiert sogar das Spielgeschehen auf Wunsch in normalem englischen Text. Die unterschiedlichsten Computergegner stehen auf Abruf bereit. Drei Brettperspektiven und vier Figurensets stehen zur Wahl. *vw*



Mit solchen Figuren spielt es sich besser (MS-DOS/VGA).

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software Toolworks, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 81%	AMIGA
Grafik: 56% Sound: 22%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Smash T.V.

Die Amiga-Version des Fernsehquiz-massakers macht im Vergleich zu den ST- und C-64-Versionen am meisten Spaß. Nichts geändert hat sich an der reizvollen Zwei-Joystick-Steuerung, den popligen Soundeffekten und der fehlenden Hintergrundmusik. Zu zweit bereitet das T.V.-Gemetzel natürlich wesentlich mehr Vergnügen. Ein, zwei Runden sollte jeder Raketenwerfer- und Granatenliebhaber mal probiert haben. *rl*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark
AMIGA 63%
Grafik: 60% Sound: 36%
Schwierigkeit: mittel



Teenage Turtles 2

Amiga-Besitzer können sich jetzt auf ihrem Rechner das Schildkrötensüppchen kochen. Gegenüber der 64'er Version dürfen diesmal gleich zwei Ninja-Turtles zugleich losprügeln. Grafik und Sound wurden zwar Amiga-gerecht aufgemöbelt, bleiben aber dennoch unter den heutigen Ansprüchen. Ansonsten hat sich am Spiel selbst wenig geändert. Solide Prügelkost mit einem ordentlichen Schlag Ninja-Power. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark
AMIGA 60%
Grafik: 57% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



Heart of China

Spielerisch ist bei der Amiga-Version genausowenig los wie beim MS-DOS-Original. Der einzige Grund, warum man die Umsetzung nicht auch in zwei Stunden durchspielen kann, ist die Trägheit des Spiels. Die Ladezeiten von Festplatte (Speicherbedarf etwa 9 MByte) sind unerträglich, die von Disketten völlig indiskutabel. Bei so wenig Story und so viel Langwierigkeit bringt auch die tolle 32-Farb-Grafik nichts mehr. *rl*

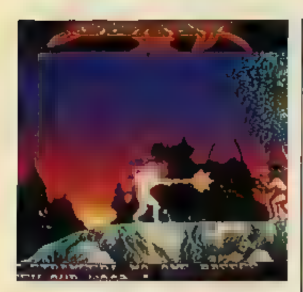
Genre: Adventure
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
AMIGA 47%
Grafik: 78% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht



Last Ninja 3

Der letzte Ninja Nummer Drei hat auch auf dem Amiga ganz schön zu kämpfen. Durch die schräge 3-D-Perspektive wird jeder gezielte Treffer zum Glücksfall. Meist hampelt der schwarze Killer nur wild durch die Gegend, während die Gegner sehr genau zuschlagen. Grafik und Sound wurden zwar den Fähigkeiten des Amigas angepaßt, hauen aber keinen Chinamann vom Teller. Nur für Joystick-Künstler. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 80 Mark
AMIGA 56%
Grafik: 66% Sound: 57%
Schwierigkeit: schwer



Shadow of the Beast 2

Nach fast eineinhalb Jahren dürfen sich nun auch ST-Besitzer vor der Fortsetzung des Grafikspektakels "Shadow of the Beast" gruseln. Die Atari-Version ist ein schwacher Abklatsch des Amiga-Vorbildes. Die Farbpracht ist einfallsloser, bei der Musik ist auch nicht viel los. Daß das T-Shirt (Packungsbeilage der Amiga-Version) nicht vorhanden ist, kann man verschmerzen, die lahme Steuerung jedoch nicht. *ri*

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST 34%

Grafik: 52% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel



Pit-Fighter

Die PC-Umsetzung von Domark's "Pit-Fighter" bringt lange nicht so viel Prügelspaß rüber wie die Amiga-Version. Die Sprites sind groß, aber dem VGA-Standard unwürdig. Selbst die Hintergrundgrafiken sind farbloser als auf dem Amiga. Die träge Steuerung läßt ein freudiges Verhauen Eurer Gegner ins Unmögliche abgleiten. Am Spielablauf an sich hat sich nichts geändert. Wieder darf ein Freund mitprügeln, was aber den Spaß nicht gerade verdoppelt. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 48%

Grafik: 44% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Bundesliga Manager Professional

Fußballfans mit 'nem PC auf dem Schreibtisch dürfen jetzt endlich ihren Einstand als Fußballtrainer geben. Gegenüber der Amiga-Version hat sich auf dem PC nichts verändert. Das Spiel ist genauso gehaltvoll und attraktiv. Der Spieler klickt sich durch übersichtliche Menüs in VGA-Pracht und agiert als begeisterter Zuschauer bei mitreißenden Torszenen. Sound gibt es leider nur auf PC's mit Soundblasterkarte. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 61% Sound: 50%

Schwierigkeit: einstellbar



Maupiti Island

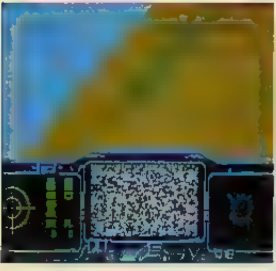
Es kommt einfach nicht richtig in Gang, das Anklick-Kriminal-Adventure von Lankhor. In der Rolle eines Detektivs verhört Ihr Verdächtige und arbeitet Euch von Bildschirm zu Bildschirm. Die schwüle VGA-Südsee-Atmosphäre dampft zwar auch aus dem PC, nur leider wird die Motivation dadurch nur unwesentlich gefördert. Etwas mehr Spannung und weniger Klickarbeit hätte dem Software-Krimi gut getan. So bleibt's eine recht trockene Angelegenheit. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Lankhor
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 40%

Grafik: 67% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel



Thunderhawk

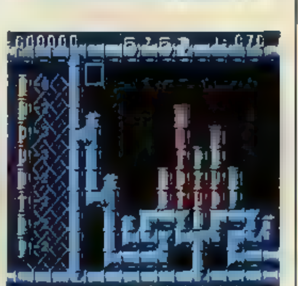
Welcher PC-Pilot bei "Thunderhawk" eine "echte" Helikoptersimulation la "Gunship 2000" erwartet, wird ein wenig enttäuscht. Statt hoher Realitätsnähe wird bei diesem Spiel sehr viel Wert auf das Actionelement gelegt. Rumfliegen und Ballern, was die Autokanone hergibt, heißt die spielerische Devise. Die 3-D-Grafik ist zügig, verschiedene Einsatzgebiete sorgen für Abwechslung. Leider ist Thunderhawk eine Spur zu hektisch und zu unfair. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Core
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 64% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel



Think Cross

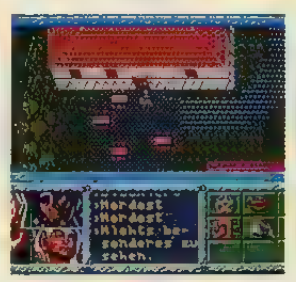
Wohl kaum ein Denkspiel (außer "Tetris" selbstverständlich) hat so viele Nachahmer gefunden wie "Puzznic". Auch die PC-Fassung von "Think Cross" ist unverkennbar ein Ableger des Tüftelklassikers. Wie im Vorbild, müssen Steine gleicher Form und Farbe aneinander geschoben werden. Treffen sich gleiche Steine, lösen diese sich auf. Rund 150 Spielstufen, die jeweils in fünf Gruppen aufgeteilt sind, bieten genügend Spiele-Stoff. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Design
Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 63%

Grafik: 46% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar



Dragonflight

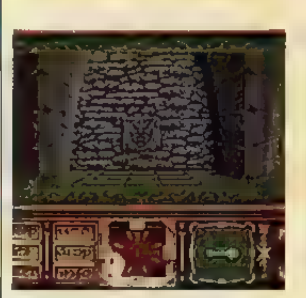
Thalions Rollenspieldebüt "Dragonflight" scheint zum Rekordhalter für Verspätungen zu werden. Fast 1½ Jahre nach der Ur-Version auf dem Atari ST können sich jetzt PC-Besitzer durch 3-D-Dungeons prügeln und ein magisches Einhorn befreien. Leider zeigt Dragonflight deutliche Alterserscheinungen: EGA-Grafik ist eben nicht mehr zeitgemäß. Spielerisch hat Dragonflight angesichts der heutigen Konkurrenz ebenfalls nicht viel zu lachen. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 48% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Obitus

"Obitus", immerhin vollmundig als Rollenspiel angekündigt, entpuppt sich als müder Action-Adventure-Mix mit geringem Unterhaltungswert. Ihr steuert einen Zeitreisenden, der aus einer mittelalterlichen Epoche wieder ins heimische Zeitalter zurück will. Die Maussteuerung ist streckenweise verwirrend, die Grafik nett, aber nicht umwerfend. Ein paar gewichtige Patzer verhindern den Aufstieg von Obitus in die Oberliga der Action-Adventures. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 50%

Grafik: 67% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90´S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL		Amiga	Atari	PC/IBM
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64,90	76,90
Airbus 320		V.B.	VB	V.B.
AD&D Collection		76,90	76,90	82,90
Advantage Tennis	DA	64,90	64,90	69,90
A.G.E	DA	76,90	76,90	89,90
Agony		V.B.	-------	-------
Airbus 320	DA	99,90	-------	V.B.
Air Combat Aces	DA	76,90	76,90	89,90
Air Sea Supremacy	DA	76,90	76,90	89,90
Air Land Sea	DA	82,90	-------	89,90
Alien Breed	DA	64,90	-------	-------
Alien Storm	DA	64,90	64,90	-------
Amnios	DA	64,90	-------	-------
Another World	DA	64,90	-------	-------
Apidya		V.B.	V.B.	V.B.
Baby Jo	DA	64,90	64,90	76,90
Barbarian 2	DA	64,90	64,90	-------
Bards Tale Constr. Set	DA	-------	-------	76,90
Bards Tale Trilogy	DA	-------	-------	89,90
BAT 2		-------	-------	V.B.
Battle Isle	DV	76,90	76,90	89,90
Battletech 2	DA	-------	-------	82,90
Birds of Prey	DA	76,90	-------	V.B.
Black Crypt		64,90	-------	-------
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90
Blue Max	DA	76,90	76,90	82,90
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	76,90	-------	76,90
Cadaver	DV	64,90	-------	82,90
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	-------
Cardiaxx	DA	64,90	-------	-------
Castle of Dr. Brain	DA	-------	-------	89,90
Celtic Legends	DA	76,90	-------	-------
Centerbase		V.B.	V.B.	V.B.
Civilisation	DA	-------	76,90	89,90
Cisco Heat	DA	69,90	V.B.	-------
Conquestador	DV	69,90	-------	76,90
Conquest of Longbow	DA	-------	69,90	89,90
Cruise for a Corpse	DV	69,90	-------	V.B.
Dark Spyre		69,90	69,90	-------
Death Knights of Krynn	DA	76,90	-------	76,90
Deuteros	DA	76,90	-------	-------
Double Dragon 3	DA	64,90	76,90	-------
Elvira 2	DA	V.B.	-------	V.B.
Elvira Arcade		64,90	V.B.	64,90
Exodus 3010		V.B.	V.B.	V.B.
Eye of the Beholder 2		V.B.	-------	76,90
Face Off	DV	64,90	64,90	76,90
Falcon 3.0		-------	-------	V.B.
Fascination	DA	69,90	69,90	89,90

TOP AKTUELL		Amiga	Atari	PC/IBM
Fighter Command	DA	76,90	76,90	-------
Final Blow	DA	64,90	64,90	-------
Final Fight	DA	64,90	64,90	-------
First Samurai		76,90	-------	-------
Formula One Grand Prix	DA	76,90	-------	-------
Fuzzball	DA	54,90	-------	-------
Games Winter Challenge	DA	-------	-------	82,90
Gauntlet 3	DA/DA	64,90	64,90	-------
Godfather 3	DA	69,90	-------	69,90
Great Courts 2	DA	69,90	69,90	76,90
Heart of China	DV	89,90	-------	89,90
Heimdall		82,90	-------	-------
Home alone	DA	64,90	-------	76,90
Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	-------
Indiana Jones 4		-------	-------	V.B.
James Pond 2 (Robocod)	DA	64,90	64,90	-------
Kaiser	DV	99,90	99,90	99,90
Kings Quest 5	DV	89,90	-------	99,90
Knightmare	DA	69,90	69,90	-------
Knight of the Sky	DA	82,90	-------	89,90
Last Battle	DA	64,90	-------	-------
Leander	DA	76,90	-------	-------
Leisure Suit Larry 5		V.B.	-------	89,90
Lemminge	DA	64,90	64,90	82,90
Lemmings Data	DA	59,90	-------	64,90
Lethal Xcess	DA	69,90	69,90	-------
Lord of the Rings	DA	-------	-------	82,90
Lotus Turbo Chall. 2	DA	64,90	64,90	-------
Mad TV	DV	V.B.	V.B.	89,90
Mega Lo Mania		76,90	64,90	V.B.
Megatraveller 2		-------	-------	82,90
Mercenary 3	DA	69,90	69,90	-------
Microprose Golf	DA	82,90	-------	-------
Mig 29 Super Fulcrum		89,90	89,90	99,90
Might & Magic 3		-------	-------	99,90
Mike Ditka Football	DA	-------	-------	82,90
Monkey Island 2	EV	V.B.	-------	76,90
Moonfall	DA	64,90	64,90	-------
Moonstone		69,90	-------	-------
No Greater Glory		-------	-------	82,90
Nova 9		-------	-------	89,90
Pegasus	DA	64,90	-------	-------
PGA Golf Plus	DA	-------	-------	82,90
PGA Course	DA	-------	-------	49,90
Pit Fighter	DA	64,90	64,90	-------
Police Quest 3	DA	-------	-------	89,90
Populous/Sim City	DA	76,90	76,90	82,90
Populous 2	DA	69,90	-------	-------
Powermonger	DA	76,90	76,90	-------
Powermonger Data Disk	DA	44,90	-------	-------

TOP AKTUELL		Amiga	Atari	PC/IBM
Red Baron	DA	82,90	-------	89,90
Realms	DV	76,90	76,90	-------
Return of Medusa	DV	69,90	69,90	76,90
Riders of Rohann		-------	-------	82,90
Rise of the Dragon	DV	82,90	-------	89,90
Robin Hood	DA	64,90	64,90	76,90
Robocop 3D	DA	64,90	69,90	-------
Robozone	DA	64,90	64,90	-------
Rugby World Cup		64,90	64,90	-------
Rules of Engagement		64,90	-------	82,90
Secret Weapon of the Luftw.		-------	-------	89,90
Secret Weapon P 38 Mission		-------	-------	44,90
Shadow Sorcerer	DA	69,90	69,90	76,90
Silent Service 2	DA	82,90	82,90	82,90
Space 1889		76,90	76,90	82,90
Space Quest 4	DV	-------	-------	89,90
Space Wrecked	DA	V.B.	-------	76,90
Spellcasting 201		-------	-------	89,90
Starbyte Supersoccer	DV	69,90	69,90	76,90
Star Trek 25th Century	DA	-------	-------	82,90
Stratego	DA	64,90	64,90	76,90
[illegible]ke 2	DA	-------	-------	76,90
Strike Fleet	DA	64,90	64,90	-------
Strip Poker Deluxe 2	DA	64,90	-------	76,90
Supaplex	DA	64,90	-------	-------
Super Space Invaders	DA	64,90	64,90	-------
Suspicious Cargo	DA	64,90	64,90	-------
Steigenberger Hotel	DV	59,90	-------	-------
Team Suzuki	DA	64,90	64,90	76,90
Terminator 2	DA	64,90	64,90	76,90
The Simpsons	DA	64,90	64,90	76,90
Time Quest		-------	-------	82,90
Tip Off	DA	64,90	V.B.	-------
Traders	DA	69,90	69,90	-------
TV Sports Boxing		-------	-------	82,90
Ultima 7	DA	-------	-------	V.B.
Uncharted Waters		-------	-------	119,90
U.S.S John Young 2	DA	64,90	-------	-------
Utopia	DA	76,90	76,90	-------
Wayne Gretzky Icehockey 2		69,90	-------	69,90
Whirlwind Snooker	DA	76,90	76,90	-------
Wild Wheels	DA	69,90	-------	76,90
Willy Beamish	DA	-------	-------	89,90
Wing Commander 2		-------	-------	89,90
Wing Comm. 2 Mission 1		-------	-------	49,90
Wizardry 7		-------	-------	V.B.
Wolfpack	DA	76,90	64,90	89,90
WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90	-------
Yeagers Combat	DV	-------	-------	82,90

Bestellungen ab 90,– DM versandkostenfrei · nur für lieferbare Artikel gültig · Konsolen ab 140,– DM.

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/8 47 47.
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Gratis.....!

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an!

VERSANDKOSTEN

NACHNAHME 9,– VORKASSE 4,–
SERVICELEISTUNGEN:
EXPRESS 7,– AUFPREIS
KARTON 3,– AUFPREIS
SPIEL TESTEN 2,–
DA= DEUTSCHE ANLEITUNG
DV= DEUTSCHE VERSION

2,– DM SIE ERHALTEN DM RABATT!
Wenn Sie sich bei der Bestellung auf diese Zeitschrift beziehen!

WORLD OF WONDERS LADENGESCHÄFTE - Wir sind für Sie da in...

W-4100 DUISBURG
Kölnerstr. 55
4047 Dornheim
telf. erfragen:
02133-3016

W-6200 WIESBADEN
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Mo-Fr 15-18.30 Uhr
Sa 10-13 Uhr

W-6400 HANAU
Heimatfriedering 11
6460 Gelnhausen
gerade Woche Mo-Fr 9-12 Uhr Sa 11-16 Uhr
ungerade Woche Mo-Fr 14-21 Uhr Sa 11-16 Uhr

W-6700 LUDWIGSHAFEN
Falkenweg 1, 6720 Speyer
Mo-Fr: 8.30-12.30, 14.30-18.30 Uhr
Sa: 8.30-12.30 Uhr

W-8750 ASCHAFFENBURG
Kilianstr 9
8752 Gunzenbach
Mo-Fr: 10-18.30 Uhr
Sa: 10-14 Uhr

W-8900 AUGSBURG
Fladergasse 5,
8900 Augsburg
Mo-Fr 10-13,15-18.30 Uhr
Sa 10-13 Uhr

WORLD OF WONDERS VERSAND - Wir sind für Sie da in...

Für Druckfehler keine Haftung.

NORDRHEIN-WESTFALEN
Tel. [illegible]
Fax 02195-30267
Mo-Fr 17-21 Uhr
Sa 14-17 Uhr

HESSEN
Tel. [illegible]
Fax 06196-82467
Mo-Fr 10-19
Sa 10-13 Uhr

BAYERN
Tel. [illegible]
Fax 06029-7192
Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa 10-14 Uhr

BERLIN
[illegible]
030-3246326
Mo-Fr 17-21 Uhr

SCHLESWIG-HOLSTEIN
Tel. 0461-93796
Mo-Fr 17-21 Uhr

NIEDER-SACHSEN
Tel. 0511-4581650
Mo-Fr 17-21 Uhr

RHEINLAND PFALZ 1
Tel. 06232-36010
Fax 06232-26025
Mo-Fr 9-19 Uhr
Sa 9-13 Uhr

RHEINLAND PFALZ 2
Tel. 0228-285686
Mo-Fr 18-22 Uhr
Sa 10-14 Uhr



In diesem Monat brach eine wahre Flut an Zusatzdisketten über uns herein. Nicht weniger als fünf hochkarätige Testkandidaten trudelten ein. Prominente Namen tragen sie alle — aber bringen die Scenery-Disks auch den erhofften Spielspaß? Denn leider ist es öfter so, daß sich die zusätzliche Ausgabe für die Bonusdiskette nicht lohnt. Wir nehmen für Euch in dieser Ausgabe die "Special Operations 1" für "Wing Commander 2", die "P-38 Tour of Duty", den "Populous World Editor", die "Power Monger: World War 1 Editon" und die neuste Lemmingsfassung "Oh No! More Lemmings" unter die Lupe.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medienecke Verwendung findet. Die Palette reicht von **mangelhaft** über **für Fans**, **durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**. *mh*



P-38 Lightning

Um eines der berühmtesten Flugzeuge des zweiten Weltkrieges, die P-38 Lightning, dreht sich alles in der "Tour of Duty"-Diskette für das Spiel "Secret Weapons of the Luftwaffe".

Ist die Diskette erfolgreich auf der Festplatte installiert, könnt Ihr auf amerikanischer Seite nicht nur die altbekannten Flieger auswählen, sondern auch die P-38. Nicht nur acht historische Missionen für die P-38 befinden sich auf der Diskette, sondern auch verschiedene Duell-Konstellationen unter dem Menüpunkt "Custom Mission". Hier fliegt Ihr dann kleine Solo-Einsätze gegen die unterschiedlichen Flugzeuge auf deutscher Seite. Natürlich wurde dabei ein passendes Cockpit und die entsprechende P-38-Grafik im Spiel nicht vergessen.

Angesichts des recht hohen (obwohl einstellbaren) Schwierigkeitsgrads sollten sich allerdings nur erfahrene Piloten an das Steuer der Lightning setzten.

Die P-38-Scenery-Diskette ist eine echte Bereicherung für "Swotl". Es ist zu hoffen, daß Lucasfilm Games sich entschließt, noch mehr Disketten mit neuen Flugzeugen zu veröffentlichen. Übrigens ist die Scenery-Disk nur als Import zu bekommen. Offiziell wird das Zusatz- sowie das Hauptprogramm (aus verständlichen Gründen) nicht in Deutschland veröffentlicht.

Titel:
P-38 Lightning Tour of Duty
Hersteller: **Lucasfilm Games**
Zirka-Preis: **70 Mark**
Systeme **MS-DOS**
Wertung:
empfehlenswert



World War 1 Edition

Während sich alle Welt mit "Populous 2" vergnügt, hat Bullfrog klammheimlich und ohne viel Aufhebens die erste Datendiskette für das Hardcore-Strategiespiel "Power Monger" veröffentlicht. Den Namen "World War 1 Editon" verdankt die Diskette einigen veränderten Grafiken und der Aufgabenstellung, die sich allerdings nur entfernt an die historischen Begebenheiten hält. Es gilt zwar nach wie vor, kleine Teilbereiche (insgesamt 175) zu erobern, aber alle kleinen Gebiete zusammen sehen so aus wie das Europa des Jahres 1914. Um den Krieg zu gewinnen, mößt Ihr alle der 175 Gebiete erfolreich erobern. Ebenfalls geändert wurden einige Grafiken. So erscheinen Eure Offiziere statt in Fantasy-Rüstung in Uniformen aus dem ersten Weltkrieg.

Spielerisch ist die "World War 1 Editon" ein ganz schön harter Brocken. Vollblutstrategen fühlen sich sicherlich angesprochen, aber mir persönlich liegt die taktische Auseinandersetzung nicht ganz so gut wie das ansprechendere "Populous 2".

Titel: **World War 1 Editon**
Hersteller: **Electronic Arts**
Zirka-Preis: **70 Mark**
Systeme: **Amiga, ST, MS-DOS**
Wertung:
durchschnittlich



Oh No! More Lemmings

Trotz unendlicher Bemühungen seitens ungezählter Computerspieler haben die Lemminge nichts dazugelernt. Auch in "Oh No! More Lemmings" ken-

nen die kleinen, grün behaarten Winzlinge nur ein Ziel: Sich selbst unbeirrt ins Verderben zu stürzen. Wieder ist es an Euch, in 100 neuen Levels die Lemminge vor der drohenden Vernichtung zu bewahren. Die Spielstufen sind in 5 Gruppen unterteilt, die Ihr vor dem Start direkt anwählen könnt. Ist es in "Tame" noch simpel, die Lemminge zum sicheren Ausgang zu führen, wird's spätestens ab "Crazy" zur schweißtreibenden Tüftelarbeit. Wie schon im Originalprogramm gibt's nach jedem erfolgreich absolvierten Level ein Paßwort, damit Ihr später wieder an alter Stelle neu einsteigen könnt.

Das knifflige Vergnügen ist in zwei Versionen zu haben. Besitzer des Originalprogramms legen sich die etwas preiswertere Datendiskette zu, Neueinsteiger können auf eine spezielle Vollversion zurückgreifen, die auch ohne den ersten Teil spielbar ist. Im Gegensatz zur MS-DOS-Fassung lassen sich die Lemminge auf Amiga und ST wieder zu zweit retten. PC-Eigner müssen alleine spielen, deshalb kommt es hier zur etwas niedrigeren Wertung.

> ***Titel:*** **Oh No! More Lemmings**
> ***Hersteller:*** **Psygnosis**
> ***Zirka-Preis:*** **70 Mark (Datendiskette), 90 Mark (Vollprogramm)**
> ***Systeme:*** **Amiga, ST, MS-DOS**
> ***Wertung:***
> **hervorragend (Amiga, ST), empfehlenswert (MS-DOS)**



Populous World Editor

Das Jahr 1990 stand ganz im Zeichen von Bullfrogs Strategiewunder "Populous". Tausende von begeisterten Spielern führten kleine Sprites auf Eroberungsfeldzügen über verschiedene Landschaften, versenkten ganze Kulturen mit einer Sintflut, ließen per Mausklick Vulkane ausbrechen, verursachten Erdbeben und verwandelten fruchtbare Landstriche in öde Sümpfe. Zwei findige Programmierer aus Deutschland, Alexander Kochann und Oliver Reiff, wurden ebenfalls vom Populousfieber erfaßt. Die beiden dachten sich, daß es ja ganz famos sein könnte, selber Welten zu basteln und diese mit eigenen Männchen zu bevölkern.

Was als Geburtstagsgeschenk für einen Freund begann, endete mit dem "World Editor" für Populous. Hier könnt Ihr nicht nur eigene Welten erschaffen, sondern diese auch mit beliebigen Männchen, Häusern und grafischen Verzierungen versehen. Gesteuert wird das Construction-Set bequem mit der Maus und einem komfortablen Menüsystem. Die selbstgebauten Szenarien können später mit dem Hauptprogramm nachgespielt werden. Natürlich befinden sich ein paar fertige Welten auf der Diskette, die zum sofortigen Spielen einladen.

Auch wenn es mittlerweile den Nachfolger Populous 2 zu kaufen gibt, kramt man dank des digitalen Baukastens gerne den Klassiker wieder hervor, um den liebevoll erstellten Eigenkreationen digitales Leben einzuhauchen. Der World Editor hat den unvergleichlichen Charme (und den Suchtfaktor) eines Legobaukastens — er darf in keinem Populous Haushalt fehlen. Noch eine kleine Anmerkung am Rande: Auch wenn sich das Programm extrem unkompliziert bedienen läßt, solltet Ihr Euch ein Original kaufen. Es wäre schade wenn die beiden jungen Programmiertalente vorzeitig die Flügel streckten, nur weil der Editor nicht gekauft sondern kopiert wird.

> ***Titel:*** **Populous World Editor**
> ***Hersteller:*** **Electronic Arts**
> ***Zirka-Preis:*** **60 Mark**
> ***Systeme:*** **Amiga, ST, MS-DOS**
> ***Wertung:***
> **hervorragend**



Auch in den Special Operations mucken die Weltallkatzen wieder ordentlich auf

Special Operations 1

Der Krieg der Katzen geht weiter. Wer es noch nicht müde geworden ist, durch das Weltall zu knattern, um den fiesen Kilrathis ein paar Laserstrahlen auf den Pelz zu brennen, kann sich jetzt an den "Special Operations 1" versuchen. 20 neue Aufträge gilt es zu absolvieren. Am Spielprinzip hat sich gegenüber dem Hauptprogramm "Wing Commander 2" nichts geändert: Von Bord eines Trägers startet Ihr in Begleitung eines oder mehrerer Flügelmänner zu Kampfeinsätzen ins 3-D-Weltall. An Grafik und Sound wurde ebenfalls nur wenig geändert — ein paar neue Raumschiffe und einige frische Spielfiguren, das war's auch schon. Spielerisch erwartet Euch also nicht viel Neues. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad etwas knackiger geworden. Echte Weltall-Veteranen werden um die "Special Operations" kaum herumkommen.

Um die Special Operations fliegen zu können, benötigt Ihr natürlich das Hauptprogramm sowie einen flotten AT und mindestens noch 4 MByte Platz auf der Festplatte. Alles in allem addiert sich so der Speicherbedarf von Wing Commander 2 auf satte 26 MByte (15 MByte fürs eigentliche Spiel, 7 MByte für das Speech Accessory Pack und weitere 4 MByte für die Special Operations).

Wer Wing Commander II nicht durchgespielt hat, kann sich übrigens mit einem Extra-Feature der Zusatzdiskette jeden Auftrag des Hauptprogramms einzeln herauspicken. Als Bonusgag befindet sich ein "Beleidigungs-Construction-Set" auf den Extradisketten, mit dem Ihr selber vier markige Sprüche in das Programm einbauen könnt.

> ***Titel:*** **Special Operations**
> ***Hersteller:*** **Origin**
> ***Zirka-Preis:*** **70 Mark**
> ***Systeme:*** **MS-DOS**
> ***Wertung:***
> **empfehlenswert**



Ihr seid der Schrecken der Landstraße, schwingt Euch mit Düsenjets in den Himmel, verarbeitet am liebsten Hühnereier zu Omeletts? Kein Problem, wir bedienen in diesem Monat selbst ausgefallene Hobbys: Die Compilation-Mischung zum Jahresanfang ist besonders bunt und vielfältig.
vw



Actionpack

Der nächste Kandidat auf unserer Liste ist eine echte Katastrophenpackung. Nur eins der zehn Spiele verdient eine nähere Betrachtung: Loriciels "Sherman M4". Diese Panzersimulation kann durch die ausgewogene Mischung aus Strategie-und Actionelementen überzeugen. Ihr tuckert mit einem alten Sherman durch die Gegend und liefert Euch Duelle mit anderen Blechkübeln. Der Rest der Sammlung ist ein "Who is Who" der *POWER-PLAY*-Gurkenparade. Hier nur ein paar abschreckende Beispiele: "Targham", "Colorado" und "On Safari". Wir können nur abraten und empfehlen "Sherman M4" lieber in der preiswerten Budgetversion. Das Actionpack läuft übrigens nicht auf dem Amiga 500 Plus.

Movie Premiere



Den "Oscar" gewinnt Elite mit dieser Spielesammlung nicht unbedingt. Die vier Programme halten sich mühsam im spielerischen Mittelfeld, können echte Filmfreaks aber leider nicht überzeugen. "Back to the Future II" ist ein uninspiriertes Sammelsurium aus unterschiedlichen Actionspielchen, und auch das Plattformspiel "Teenage Mutant Hero Turtels" besticht nicht gerade durch Vielfalt und Abwechslung. Am nettesten ist noch "Gremlins 2". Die grünen Nager hüpfen recht dynamisch über den Bildschirm und trösten so über einige technische Schwächen hinweg. Wer ein gutes Rennspiel sucht, sollte nicht unbedingt auf "Days of Thunder" zurückgreifen. Eine POWER-WERTUNG von 36% ist nicht überzeugend. Bei allen vier Spielen waren offensichtlich die Lizenzgebühren höher als die Kosten für die Programmierer. Wir müssen leider abraten.

Superheroes

Geballte Helden-Power verspricht die "Superheroes"-Sammlung von Domark. Die zur Begutachtung angetretenen Recken entpuppen sich leider recht bald als zahme Papiertiger. Der auf dem C64 noch recht brauchbare vorletzte Ninja (Last Ninja 2) erschreckt auf Amiga und Atari ST nicht einmal eine chinesische Springmaus. Die anderen drei Herren erreichten immerhin noch eine POWER-WERTUNG um die 60 Prozent. "Strider 2" säubert mehr recht als schlecht zahlreiche Plattformen von Aliens und rettet nebenbei einen entführten Politiker. Der gute James heftet sich in "The Spy who loved me" an die Fersen von Karl Stromberg und muß unter Eurer Leitung ein paar Geschicklichkeitsspielchen und Rennsequenzen überstehen. "Indiana Jones — The Action Game" von U.S. Gold besitzt leider nichts von der Genialität



des gleichnamigen Adventurers. Indy hüpft und peitscht sich durch ein Plattformspiel der Mittelklasse.

4 Wheel Drive

Ganz dem Motorsport hat man sich in diesem Monat bei Gremlin verschrieben: So vereint die "4 Wheel Drive"-Compilation gleich vier Rennspiele aus dem eigenen Haus. Wie viele Spielsammlungen hat auch diese Packung eine Licht- und eine Schattenseite Gleich 30 verschiedene Strecken in drei Ländern muß der Pilot des "Toyota Celica — GT Rally" heil überstehen, um an die Spitze der Rallyefahrer zu gelangen. Obwohl der Copilot weise Ratschläge auf dem Bildschirm gibt, schaffte es dieses Programm nur in die unteren Wertungsränge. Auch der "Combo Racer" fuhr mit seinen Motorradgespannen nur eine Wertung von 48 Prozent ein.

Anders die Lage bei "Lotus Esprit Turbo Challenge". Auf einem zweigeteilten Bildschirm liefert Ihr Euch heiße Duelle mit



einem Konkurrenten. Dieses spritzige und spannende Rennspiel war uns 71 Prozentpunkte auf der nach oben offenen *POWER-PLAY*-Wertungsskala wert. Auch der Motoradflitzer "Team Suzuki" konnte durch Detailreichtum und eine schnelle Grafik überzeugen.

Action Masters

Eine seltsame, nicht ganz uninteressante Mischung aus den verschiedensten Genres bietet Infogrames mit den "Action Masters". Herausragend ist die Simulation "F-16 Combat Pilot" von Digital Integrations. Die Amiga-Version konnte immerhin 84 Prozent auf dem Wertungskonto verbuchen. Schnelle Grafik, eine gute Steuerung und zahlreiche Missionen können auch nach drei Jahren noch überzeugen.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Dizzy Collection	Code Masters	50 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Movie Premiere	Elite	70-100 Mark	MS-DOS/ Amiga/ST/C64	für Fans
Soccer Stars	Empire	70-90 Mark	Amiga/ST/C64	empfehlenswert
Action Masters	Infogrames	70-100 Mark	MS-DOS/ Amiga/ST/C64	durchschnittlich
Action Pack	Action Sixteen	90 Mark	Amiga/ST	mangelhaft
Superheroes	Domark	90 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
4 Wheel Drive	Gremlin	90 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

Daß "Welltris" von Alexey Pajitnov stammt, läßt sich schwerlich verleugnen. Wieder bekommen wir es mit den berühmt-berüchtigten Figuren zu tun, die wir jetzt sogar auf einer quadratischen Bodenplatte sortieren müssen. Die Mischung aus "Tetris" und "Block Out" ist zwar ganz nett, verfügt aber leider nicht über den gleichen Suchtquotienten wie das berühmte Vorbild.

Die beiden bekannten Prügelknaben Billy und Jimmy Lee dürfen auch in "Double Dragon II" eine ganze Streetgang samt Obermotzen in den Asphalt treten. Daß man zu zweit prügeln darf, rettet auch nicht vor spielerischer Eintönigkeit. U.S. Golds Fußballspiel "Italy 1990" gehört zu den gehobenen Vertretern des Genres und wird von den Fußballfans in der Redaktion empfohlen. In der Sega-Automatenumsetzung "Turbo Out Run" donnert Ihr mit einem Ferrari F40 über 16 Etappen. Die Autorennerei entpuppt sich leider alsbald als recht müde Nummer.

Dizzy Collection

Hühnerei Dizzy ist der pure Kult: Die preiswerten Geschicklichkeitsspiele von Code Masters erfreuen sich bei Euch ungetrübter Beliebtheit. Gleich fünf Spiele mit dem niedlichen Ei vereint die "Dizzy Collection". Neben den bekannten "Fantasy World Dizzy", "Treasure Island Dizzy" und "Fast Food" wurden zum ersten Mal "Magicland Dizzy" und "Kwik Snax" für Amiga und Atari ST umgesetzt. Wer Spiele sucht, an denen auch die kleinen Geschwister ihren Spaß haben, sollte sich die Eiergroßpackung zulegen.

Soccer Stars

Genau das Richtige für Fußballfreunde ist die "Soccer Stars"-Sammlung von Empire. Hier finden wir gleich drei der besten Programme um das runde Leder: Sowohl "Emlyn Hughes International Soccer" von Audiogenic, "Kick Off 2" von Anco und "Microprose Soccer" (vom Sensible-Team) können spielerisch überzeugen. Jedes der drei Programme ist deshalb zu empfehlen. Wie es sich offensichtlich für jede Compilation gehört, gibt es auch hier einen echten Ausrutscher: "Gazza II" bekommt in dieser ansonsten schönen Sammlung von uns die rote Karte. Wer tiefer in die Welt der hohen Ablösesummen und Abseitsfallen eindringen will, darf Soccer Stars unbesehen kaufen. Fußballfans sind für's Erste beschäftigt.



PLAYERS GUIDE

Willkommen zum *POWER PLAYER'S GUIDE.* Wenn nichts dazwischen kommt, durchleuchten wir monatlich ein interessantes Spiel bis ins kleinste Detail und präsentieren hilfreiche Karten, Tips und Tricks auf mehreren satt gefüllten Seiten. Den Anfang macht das rekordschwere Bitmap-Brothers-Jump'n'Run **Magic Pockets**, das selbst einige *POWER-PLAY*-Redakteure zum Wahnsinn trieb. *ri*

MAGIC POCKETS

Grundlegendes zum Spiel

Mit dem stärksten Schuß (größter Wirbelsturm), den Ihr erreicht, indem Ihr den Feuerknopf so lange wie nötig gedrückt haltet, könnt Ihr die Monster einfangen. Sie befinden sich dann innerhalb des Wirbelsturms. Wenn Ihr nun auf den Bösen draufspringt, bekommt Ihr einen Punktebonus, der um so höher ist, je gewaltiger Euer Sprung war. Eine besondere Funktion ist der "Spin". Drückt Ihr den Joystick nach unten, wenn Ihr in einem großen Wirbelwind steht, schießt Ihr einer Kanonenkugel gleich durch den Raum, mit dem Joystick steuert Ihr die Richtung. Alle Monster, die Ihr auf dem Weg berührt, gehen dabei drauf. Um das "Spinnen" zu unterbrechen, drückt Ihr den Joystick nach unten. "Mini-Powerups" sammelt Ihr auf, indem Ihr sie berührt. Darunter fallen Tassen, Flaschen und Sterne; sie stehen u.a. für Extraleben, Schnellschuß, "Mega-Powerups". Um ein Mega-Powerup aufzunehmen (Helme, Benzinkanister), drückt Ihr den Joystick nach unten. Eure Hauptaufgabe in Magic Pockets ist es, in jedem Level das Spielzeug zu finden. Die Spielsachen werden wie Powerups benutzt. Manchmal seht Ihr einige Pfeile aus Kids Taschen fliegen. Diese geben die Richtung des Spielzeugs an; das muß allerdings nicht unbedingt die Richtung sein, in die Kid laufen sollte. Je näher Ihr am Spielzeug seid, desto mehr Pfeile fallen aus der Tasche.

Der Höhlen-Level

Einige Mauern in den Höhlensektionen sind zerstörbar (sie sehen etwas weicher und runder aus). Hinter ihnen verbergen sich geheime Räume des Spiels.

Sektion 1: Hier gibt's einen Geheimraum mit einer Schutzmaske (protection mask) und einem frischen Leben. Wenn Ihr einen weiteren Transporter erschafft, kommt Ihr in den zweiten Geheimraum mit einer Fledermaus und einem goldenen Stern drin. Verwandelt Ihr diesen Stern ebenfalls in einen Transporter, verlaßt Ihr den Level mit einem fetten Bonus.

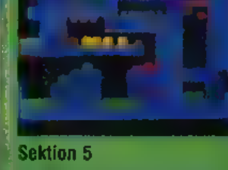
Sektion 2: Sucht Euch einen Weg aus und folgt den Pfeilen, um ans Ziel zu kommen. Es gibt viele Geheimräume; versucht die Süßigkeitenmaschine und den Extra-Credit-Raum zu finden.

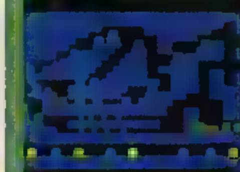
Sektion 3: Laßt auf keinen Fall den rechten Geheimraum zu Beginn aus. Empfehlenswert sind auch die Feuerbälle als Waffe. Bei einigen Plattformen könnt Ihr nur durch den Spin nach oben kommen.

Sektion 4: Sammelt alles, was Ihr in diesem Labyrinth finden könnt, Vorsicht aber vor dem Supersteinmenschen! Schnappt Euch das Fahrrad, bevor er es kriegt.

Sektion 5: Holt aus den Fröschen so viele Powerups wie möglich. Vorsicht vor den drei Steinmenschen am Ende der Sektion! Sie sind die stärksten des ganzen Spiels.

Das Fahrradrennen: Tretet in die Pedale wie verrückt. Über die Schnecken müßt Ihr drüberspringen, sonst werdet Ihr langsamer.


Sektion 5

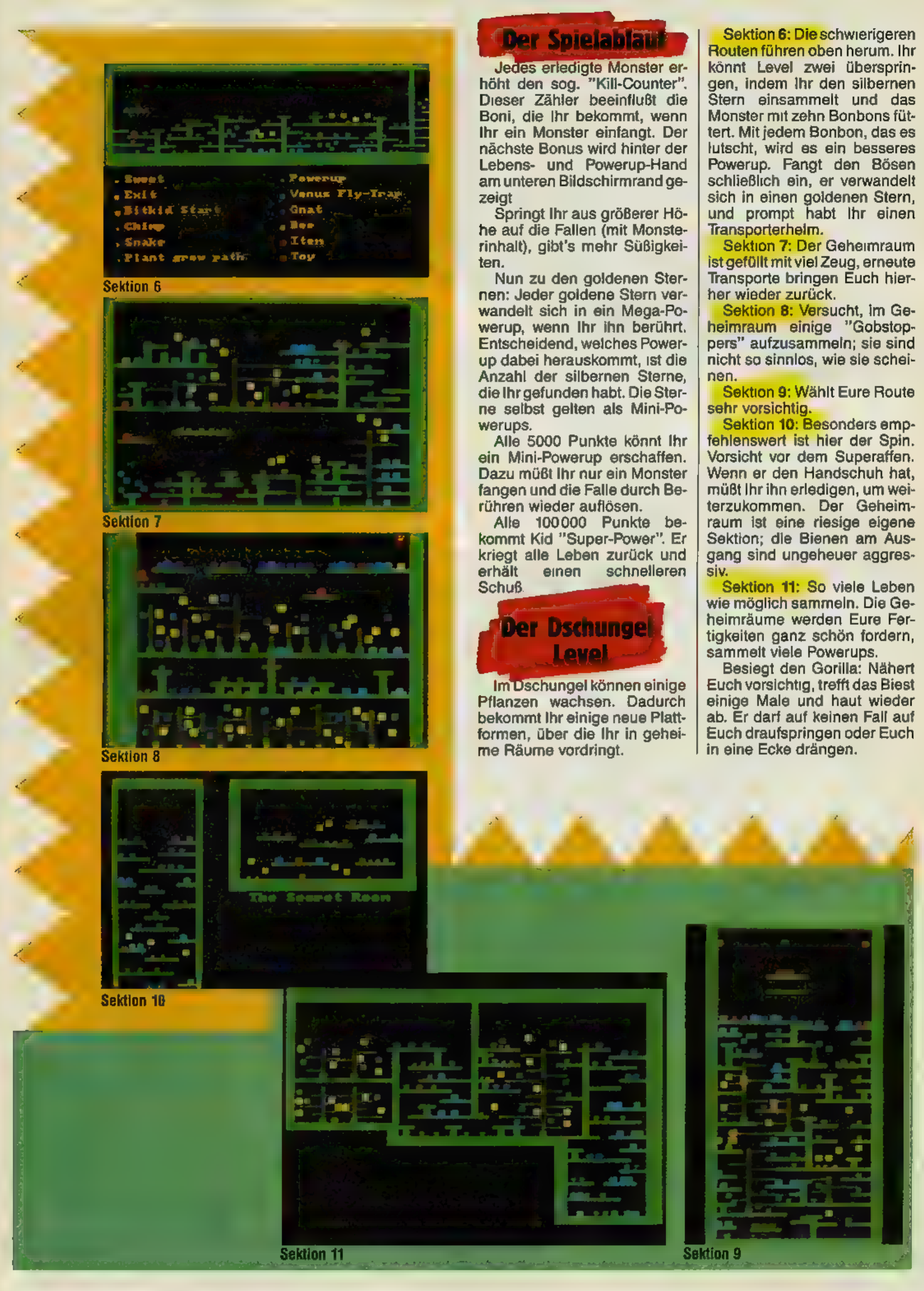

Sektion 4


Sektion 3



Sektion 1

Sektion 2



Sektion 6

Sektion 7

Sektion 8

Sektion 10

Sektion 11

Sektion 9

Der Spielablauf

Jedes erledigte Monster erhöht den sog. "Kill-Counter". Dieser Zähler beeinflußt die Boni, die Ihr bekommt, wenn Ihr ein Monster einfangt. Der nächste Bonus wird hinter der Lebens- und Powerup-Hand am unteren Bildschirmrand gezeigt

Springt Ihr aus größerer Höhe auf die Fallen (mit Monsterinhalt), gibt's mehr Süßigkeiten.

Nun zu den goldenen Sternen: Jeder goldene Stern verwandelt sich in ein Mega-Powerup, wenn Ihr ihn berührt. Entscheidend, welches Powerup dabei herauskommt, ist die Anzahl der silbernen Sterne, die Ihr gefunden habt. Die Sterne selbst gelten als Mini-Powerups.

Alle 5000 Punkte könnt Ihr ein Mini-Powerup erschaffen. Dazu müßt Ihr nur ein Monster fangen und die Falle durch Berühren wieder auflösen.

Alle 100 000 Punkte bekommt Kid "Super-Power". Er kriegt alle Leben zurück und erhält einen schnelleren Schuß.

Der Dschungel Level

Im Dschungel können einige Pflanzen wachsen. Dadurch bekommt Ihr einige neue Plattformen, über die Ihr in geheime Räume vordringt.

Sektion 6: Die schwierigeren Routen führen oben herum. Ihr könnt Level zwei überspringen, indem Ihr den silbernen Stern einsammelt und das Monster mit zehn Bonbons füttert. Mit jedem Bonbon, das es lutscht, wird es ein besseres Powerup. Fangt den Bösen schließlich ein, er verwandelt sich in einen goldenen Stern, und prompt habt Ihr einen Transporterhelm.

Sektion 7: Der Geheimraum ist gefüllt mit viel Zeug, erneute Transporte bringen Euch hierher wieder zurück.

Sektion 8: Versucht, im Geheimraum einige "Gobstoppers" aufzusammeln; sie sind nicht so sinnlos, wie sie scheinen.

Sektion 9: Wählt Eure Route sehr vorsichtig.

Sektion 10: Besonders empfehlenswert ist hier der Spin. Vorsicht vor dem Superaffen. Wenn er den Handschuh hat, müßt Ihr ihn erledigen, um weiterzukommen. Der Geheimraum ist eine riesige eigene Sektion; die Bienen am Ausgang sind ungeheuer aggressiv.

Sektion 11: So viele Leben wie möglich sammeln. Die Geheimräume werden Eure Fertigkeiten ganz schön fordern, sammelt viele Powerups.

Besiegt den Gorilla: Nähert Euch vorsichtig, trefft das Biest einige Male und haut wieder ab. Er darf auf keinen Fall auf Euch draufspringen oder Euch in eine Ecke drängen.


GAME ON
Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.
Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.
Außerdem gibt es viele interessante News im Crackermagazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!
Jeden Monat
NEU bei Ihrem
Zeitschriftenhandler
GAME ON
Das C64-Spielemagazin auf Diskette
Für nur DM 7,90
Mit Crackermagazin "PROPAGANDA" in dieser Ausgabe!

Fortgeschrittenes Spiel

Transporter: Sammelt 10 000 Punkte und ignoriert alle Powerups. Erledigt dann zehn Monster, um einen goldenen Stern zu bekommen. Wenn Ihr nun eine Falle auflöst, wird Euer Kill-Counter auf Null zurückgesetzt; damit wird das nächste Powerup ein silberner Stern. Sammelt den goldenen Stern erst nach dem silbernen auf, dann bekommt Ihr einen Transporterhelm (Eingang in Geheimräume).

Super-Power: Die Super-Power, die Kid alle 100 000 Punkte bekommt, nutzt nur dann etwas, wenn man sie richtig timed. Bevor Ihr die 100 000 voll habt, beeilt Euch, zum Ausgang zu kommen. Mit dem Levelbonus, den Ihr nun bekommt, könnt Ihr die Super-Power in den nächsten Level mitnehmen.

Der See-Level

In diesem Level müßt Ihr sowohl über als auch unter Wasser spielen. Die Wasseroberfläche läßt sich von oben einfrieren. Unter Wasser ändert sich die Spielsteuerung total; Ihr springt nicht mehr, und den Spin gibt's auch nicht, Ihr schwimmt nur noch.

Sektion 12: Springt zu Beginn noch nicht ins Wasser, Ihr werdet ein Leben verlieren. Friert die Wasseroberfläche ein und geht darauf. Erst wenn Ihr die Taucherausrüstung habt, könnt Ihr schwimmen.

Sektion 13: Auf der rechten Seite befindet sich ein Helm. Nehmt ihn und schwimmt denselben Weg zurück. Goldene Sterne unter Wasser verwandeln sich nicht in Helme (Ihr könnt nicht zwei Helme gleichzeitig tragen), sondern in Boni.

Sektion 14: Vorsicht in den Geheimräumen; sie sind vollgepackt mit Bösewichtern!

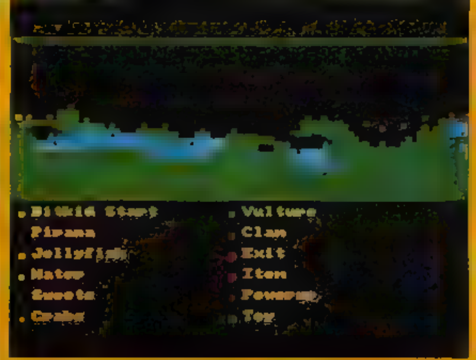
Sektion 15: Den Helm findet Ihr in der Höhle direkt unter dem Fernseher. Folgt den Pfeilen, um den Ausgang zu erreichen. Seid Ihr etwas abenteuerlicher veranlagt, laßt den Helm liegen und geht nach links.

Sektion 16: Besorgt Euch an besonders schwierigen Stellen Kaffee (Schnellfeuer), Tee (Geschwindigkeits-Powerup) und Milch (Extraleben).

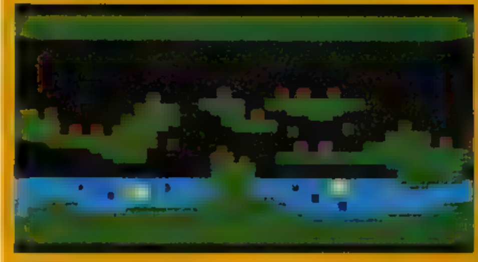
Sektion 17: Nun seid Ihr die ganze Zeit unter Wasser. Sammelt Powerups auf Teufel komm raus.

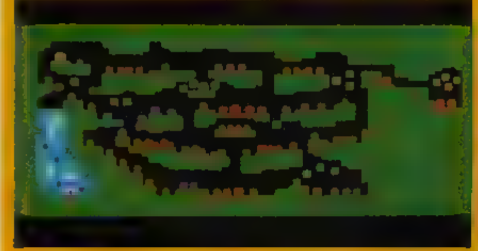
Sektion 18: Diese Sektion besteht aus vielen Spalten, an deren Ende meist eine Belohnung wartet.

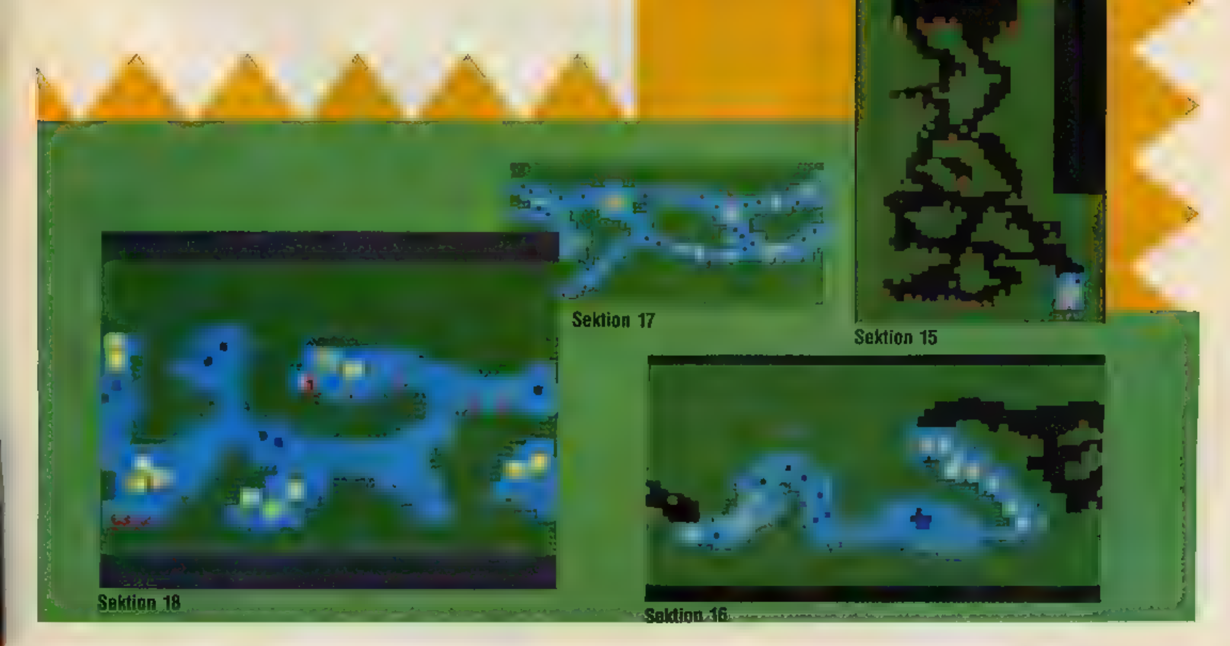
Die Schatzsuche: Dies ist eine zeitlich begrenzte Bonussektion. Beeilt Euch also, während Ihr Süßigkeiten aufsammelt. Es gibt fünf verschiedene Sektionen, eine davon wird per Zufall für Euch ausgesucht. Wichtig ist vor allem, den Ausgang zu finden, sonst bekommt Ihr die aufgesammelten Boni nicht.



Sektion 12


Sektion 13


Sektion 14


Sektion 17

Sektion 15

Sektion 18

Sektion 16

Level-Boni

— Euer Kill-Counter wird mit 100 multipliziert, 20 000 Punkte gibt's extra, wenn Ihr alle Monster des Levels erledigt habt.

— Wenn Ihr das Spielzeug des Levels zum Ausgang tragt, bekommt Ihr 5000 Punkte extra.

— 20 000 Punkte werden Eurem Stand hinzugerechnet, wenn Ihr in dem gesamten Level kein Leben verloren habt, 5000, wenn nur eines drauf ging, 1000 weniger für jedes weitere.

— Habt Ihr am Ende des Levels einen Helm auf, gibt's nochmal 5000 Punkte,

— 1000 Punkte für jeden aufgesammelten, aber nicht verwendeten silbernen Stern.

— Satte 200 000 Punkte regnet es, wenn Ihr einen Level überspringt.

Der Berg-Level

Hier gibt es sehr viele metallische Plattformen. Das Spiel wird einem typischen Jump'n' Run immer ähnlicher.

Sektion 19: Schnappt Euch einen magischen Trank. Dadurch bekommt Ihr Doppelfeuerkraft, das mächtigste Mini-Powerup des Spiels. Auf dem "Space Hopper" gibt es drei Hüpf-Arten. Neben dem normalen Sprung könnt Ihr durch Joystick-nach-oben und/oder Feuerknopf weiter an Höhe gewinnen. Fallt Ihr nach dem höchsten Sprung auf einen Bösewicht, explodiert er in einem Süßigkeiten-Regen. Laßt keine Monster aus, damit Ihr einen maximalen Kill-Bonus erhaltet.

Sektion 20: Haltet nach der Yeti-Grube Ausschau. Zehn Yetis springen Euch entgegen.

Sektion 21: Ein Blick auf den Fernseher zeigt Euch Eure Position im Level. Nehmt dann den silbernen Stern, verbratet zwei Leben und schnappt Euch den goldenen Stern. Ihr bekommt einen Transporter in den besten Geheimraum des Levels. Erledigt Ihr alle Adler, gibt's nochmal 10000 Punkte dazu.

Sektion 22: Langsam wird's etwas schwerer, die Schneemänner sind harte Brocken. Schaut doch dann nochmal im Geheimraum bei der Süßigkeitenmaschine vorbei. Wenn Ihr den Hopper habt, folgt den Pfeilen nach links. Die zwei großen Törtchen bringen jeweils 20000 Punkte. Wenn Ihr durcheinanderkommt, benutzt den Fernseher.

Sektion 23: Fangt alles Lebendige auf der Brücke ein. Freut Euch auf die Mega-Powerups im Geheimraum.

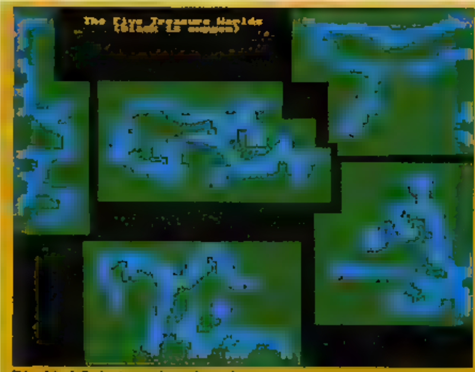
Sektion 24: Vergeßt den gespickten Helm nicht, er ist hinter der linken Spalte versteckt.

Sektion 25: Auf geht's! Schafft Ihr die 100 000?

Sektion 26: Dies ist der schwierigste Level des gesamten Spiels. Ihr müßt alle möglichen Powerups haben, um zu überleben. Paßt auf herunterfallende Böse auf.

Der letzte Raum: Schnappt Euch einen Hopper oder "blastet" die Schneemänner.

Und nicht verzweifeln, wenn Ihr mal nicht weiterkommt. Überlegt Euch dann eine vernünftige Strategie anhand der Level-Karten.



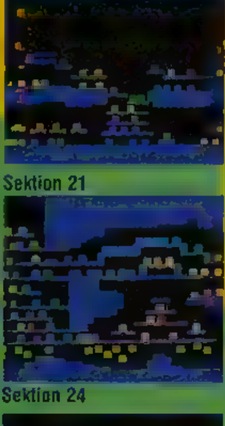
Die fünf Schatzsuchen-Levels



Sektion 19



Sektion 20

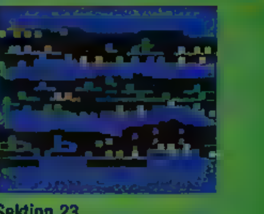


Sektion 21

Sektion 24

Sektion 22





Sektion 23

Sektion 26



Sektion 25

MULTIMEDIA Show

Am letzten November-Wochenende strömten Menschenmassen 'gen Münchner Norden: Media Markt und *POWER PLAY* luden zum elektronischen Weihnachtsbummel.

Wenn Ihr die *POWER PLAY* 12/91 eifrig studiert habt, dann ist Euch die Vorankündigung unserer Aktion zusammen mit Media Markt sicher nicht entgangen. Wie versprochen, tummelten sich am 29. und 30. November letzten Jahres jede Menge Redakteure in der Münchner Filiale der bekannten Fachmarktkette. Fein säuberlich in zwei Gruppen aufgeteilt, standen vormittags Michael, Martin und Richie Rede und Antwort, während nach dem Mittagsgong Volker, Winnie und Knut zur Verantwortung gezogen wurden.



Im Media Markt wurden dazu eigens ein paar Computer und Videospiele mehr aufgebaut, so daß ein Probespiel keine Probleme bereitete. Ob MS-DOS, Amiga, Mega Drive, NES oder Game Boy — Grundgeräte und Software en masse standen parat. Speziell für NES-Fans wurde ein heißer Pilotensessel aufgebaut, der als Steueralternative zum Joypad viele neugierige Blicke auf sich zog. Trotz dieses Gags konnte das NES allerdings nicht an der Vormachstellung des Mega Drives kratzen. Dank eines besonderen Angebots seitens des Media Markts ging Segas 16-Bit-Konsole an diesem Wochenende weg wie warme Semmeln. Der alles überragende Verkaufsschlager Game Boy stand natürlich nicht nach und war als ideales Weihnachtsgeschenk ein begehrter Artikel.

Wer etwas mehr Geld auszugeben bereit war, der zeigte sich vom preiswerten MS-DOS-Paket angetan. Wahlweise stand noch der Amiga-500-Simpsons-Pack bereit, der nicht nur für Fans der Kult-TV-Serie faszinierte.

Eigens zu diesem Ereignis fand sich auch die Firma Bomico ein und präsentierte auf einem mitgebrachten High-End-PC-System ihre neuesten Spieleknüller: Unser Simulationsprofi Michael ließ es sich nicht nehmen und flog vor begeisterten Zuschauern einige Missionen des Elitefliegers "Red Baron". Selbst die hauseigenen Pilotenprofis zeigten sich von Michaels treffsicheren Rundflügen angetan.

Nach einem langen Wochendende voller Gespräche und Spiele-Sessions nutzte die *POWER-PLAY*-Crew den nachfolgenden Sonntag, um die strapazierten Füße etwas zu entspannen und die Stimmbänder wieder zu beruhigen. Wir möchten uns bei all denen bedanken, die keine Mühen gescheut haben, uns einen kleinen Besuch abzustatten. Wer nicht in München oder Umgebung wohnt, der sollte nicht verzagen. Vielleicht starten wir eine ähnliche Aktion in Kürze nahe Eurem Wohnort.

mg

Das Angebot an Hardware und Software im Media Markt war reichhaltig, die Kundschaft strömte in Massen durch die teils recht engen Gänge. Während Richie und Martin von Kunden durchlöchert wurden, machte ein junger NES-Pilot erste Flugübungen

Wettbewerb

Teil 2

Weiter geht's mit unserem "San Francisco"-Wettbewerb. Mit Glück und den richtigen Antworten könnt Ihr einen Original-Spielhallenautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Hier findet Ihr den zweiten Teil unseres dreiteiligen "San Francisco"-Wettbewerbs, den wir zusammen mit der Firma **Rushware** veranstalten. Als Hauptpreis unseres Wettbewerbs könnt Ihr einen Original-"Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10000 Mark gewinnen. Bevor Ihr Euch an dem Automaten erfreuen könnt, haben wir hier sechs weitere Fragen zum Schauplatz des Spieles. Im Spiel kurvt Ihr mit einem feurigen Polizeiflitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt dreht sich auch unser kleines Quiz, das sich insgesamt über drei Ausgaben der *POWER PLAY* erstreckt.

Alles in allem sind 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etappenpreise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettsieger gezogen. Sendet Eure Antworten bis zum **28.3.92** an folgende Adresse.

Markt und Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cisco Heat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtsweges. *mh*



Die Fragen

Hier findet Ihr die zweiten sechs der insgesamt 18 Fragen, die auf Euch warten.

7. Neben der bekannten Gefängnisinsel gibt es eine zweite, ebenfalls sehr berühmte Insel in der Bucht von San Francisco. Wie heißt diese Insel?

8. Wie heißt der Bundesstaat der USA, in dem sich die Stadt San Francisco befindet?

9. Welche Nummer trägt der berühmteste Pier, den man am Fishermans Wharf besuchen kann?

10. Im gleichen Staat befindet sich die Stadt Los Angeles. Welches Spiel aus dem Hause Interplay hat die Stadt Los Angeles nach einem Atomkrieg zum Schauplatz?

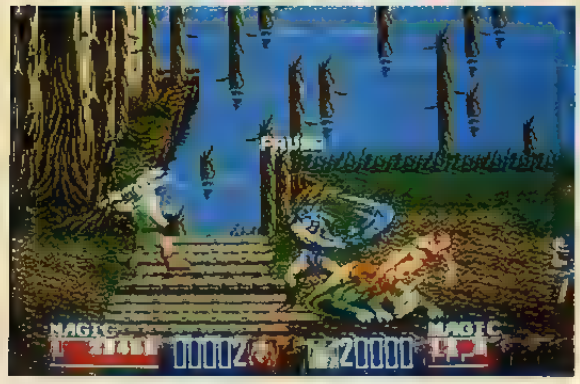
11. Im Spiel "Cisco Heat" fährt man unter anderem auch eine sehr kurvenreiche, mit Blumen gesäumte Straße. Diese Straße ist auch eine bekannte Touristenattraktion. Wie heißt diese Straße?

12. Wie heißen die beiden Hauptdarsteller der Serie "Die Straßen von San Francisco"?

Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): der Cisco-Heat-Spielautomat.
1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman
2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer
3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt

Die goldene Gans



Praktisch: Ein Drachen hört auf unser Kommando.

Golden Axe 2

Allen "Golden Axe"-Veteranen nur zu gut bekannt ist der Oberschurke Death Adder. Als böser Fürst Dark Guld kehrt er im Actionspiel "Golden Axe 2" zurück und überschwemmt ein einst friedvolles Land mit Monstern. Zudem hat sich Dark Guld die goldene Axt unter den Nagel gerissen und stellt damit allerlei Unfug an. Wieder ist es an den drei Helden, dem Krieger Ax-Battler, der Amazone Tyris-Flare und dem Zwergen Gilius Thunderhead, dem Treiben des Finsterlings ein Ende zu setzen. Vor dem Start entscheidet Ihr, ob Ihr alleine oder zu zweit gegen Dark Gulds Herrscharen antreten wollt. Neulinge im Golden-Axe-Geschäft dürfen dank ultraleichter "Schnupper"-Option die ersten vier der insgesamt acht Level anspielen. Wie schon im ersten Modul gibt es einen besonderen "Duell"-Modus, in dem Ihr wahlweise gegen Monster antretet, die später auch im Spiel auftauchen oder gegen einen Mitspieler kämpft. Habt Ihr Euch für eine Spielvariante entschieden und zu Beginn eine der drei Spielfiguren ausgesucht, geht's los. In den einzelnen Abschnitten, die von links nach rechts scrollen, tauchen kleine Monstergrüppchen auf, die Euren Helden das Lebenslicht auspusten wollen. Glücklicherweise können die Monsterjäger auf ein halbes Dutzend Schlagkombinationen zurückgreifen, um den Angreifern Paroli zu bieten. Neben dem herzhaften Normalschlag mit Schwert oder Axt gibt es für jede Spielfigur einen individuellen Superschlag, der besonders viel Schaden anrichtet. Aber nicht nur mit purer Muskelkraft rückt Ihr den fiesen Burschen zu Leibe. Jeder Held kann durchs Aufsammeln von Zauberbüchern Magiepunkte ergattern und diese dann gegen Monster einsetzten.

Ab und an greifen auch berittene Feinde an, die sich durch gezielte Schläge aus dem Sattel heben lassen. Nun steht Euch das Reittier (meistens eine schlagkräftige Echse) zur Verfügung, um mit gestärkter Angriffskraft zurückzuhauen. Aber Obacht: Spielt Ihr zu zweit, kann es im Schlachtgetümmel durchaus vorkommen, daß der Partner statt dem anvisierten Monster eins auf die Rübe kriegt. Mit drei Continues spielt Ihr an alter Stelle weiter, wenn Dark Guld mal die Oberhand behalten sollte. Testmuster von Flashpoint. *mh*



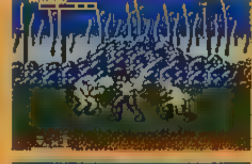
Mit Golden Axe 2 ging Sega auf Nummer sicher. Spielerische Änderungen gegenüber dem Vorgänger oder der Sf-Variante "Alien Storm" sucht man vergebens. Lediglich ein paar aufgefrischte, neue Schlagtechniken beherrschen die gleichen Helden, die auch schon die erste goldene Axt wiederbeschafften. Auch technisch hat sich nicht allzuviel getan. Zwar unterwarf Sega dem Actionveteran einer Grafikkur, aber die neuen Pixel täuschen nicht darüber hinweg, daß der Levelaufbau bei beiden Spielen nahezu identisch ist. Wer schon Golden Axe 1 hat, sollte es sich zweimal überlegen, ob er die Fortsetzung kauft — außer er prügelte sich total begeistert durch den Erstling. Neueinsteiger werden allerdings ihre helle Freude haben. Vor allem zu zweit und im Duellmodus kitzelt man aus der dumpfen Prügelei eine ganze Menge Spielspaß heraus. Solo fällt das Vergnügen aber etwas ab. Leider knickt die ansonsten ziemlich hohe Motivationskurve nach dem Sieg über Dark Guld deutlich ab.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 74%

Grafik: 74% | Sound: 69% | Schwierigkeit: leicht





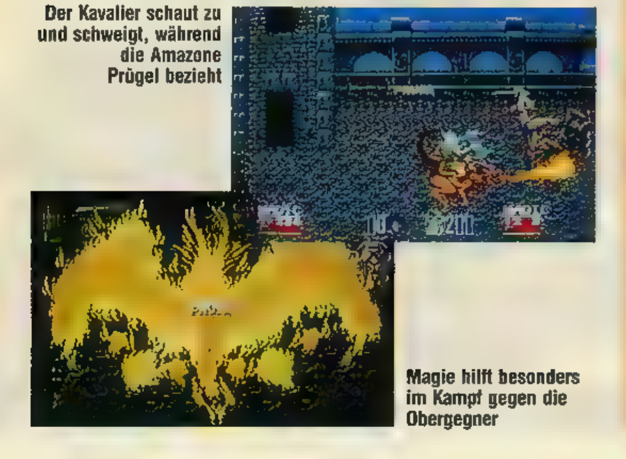




Die Golden-Axe-Familie: Golden Axe 1; Golden Axe Warrior; Ax Battler; Alien Storm

Die Golden-Axe-Familie

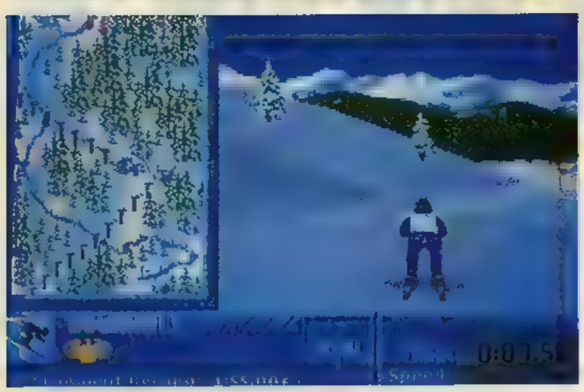
Was so harmlos mit dem Actionoldie "Golden Axe" begann, hat sich mittlerweile zu einer ganzen Serie der unterschiedlichsten Spiele gemausert. Neben dem Urahn, der bislang auch auf Computern und für das Mastersystem (hier technisch besonders eindrucksvoll) erschienen ist, hat die Golden-Axe-Serie kräftig Zuwachs bekommen. Auf dem Mastersytem sorgte das Action-Adventure "Golden Axe Warrior" für Furore, auf dem Game Gear prügelte sich der "Ax Battler" (Action-Adventure) in die Herzen der Spieler. Auch der entfernte Verwandte "Alien Storm", sollte nicht unerwähnt bleiben.



Der Kavalier schaut zu und schweigt, während die Amazone Prügel bezieht

Magie hilft besonders im Kampf gegen die Obergegner

Heiß auf Eis



Links seht Ihr immer eine Übersicht der Parcours

Winter Challenge

Wenn Ihr diese Zeilen lest, haben sie gerade begonnen: die olympischen Winterspiele in Albertville. Wer dort aus organisatorischen Gründen nicht an den Start gehen darf, den verwöhnt Ballistic mit dem dazugehörigen Modul. Bis zu zehn Personen dürfen an acht schneehaltigen Sportarten teilnehmen — ohne Qualifikationsrichtlinien. Optisch sind die Disziplinen allesamt in 3D in Szene gesetzt. Ihr seht das Geschehen aus der Sicht des Sportlers auf Euch zukommen. Dabei habt Ihr den Rükken des Wettkämpfers meist im Visier.

Die Medaillen werden im Skispringen, Biathlon, Riesenslalom, Langlauf, Bobfahren, Rodeln, Eisschnellauf und Abfahrtslauf vergeben. Wer sich noch nicht in Topform fühlt, kann jede Disziplin beliebig oft üben. Besonders kuriose Stürze oder Bestleistungen solltet Ihr in der Wiederholung genießen. Ein spezieller "Replay"-Modus gibt Euch dazu jede Gelegenheit. Eine Kombination aus Batterie und Paßwort sichert übrigens die jeweiligen High-Scores und "friert" ein Turnier ein.

Bei allen Sportarten entscheidet eine Kombination aus Geschicklichkeit und Timing über die Plazierung. Einmal muß schnellst möglich der Feuerknopf gedrückt werden, ein anderes Mal versucht Ihr, ein zitterndes Fadenkreuz zu zentrieren. Wer Programme wie "World Games" oder "California Games" kennt, der weiß bestens Bescheid. *mg*

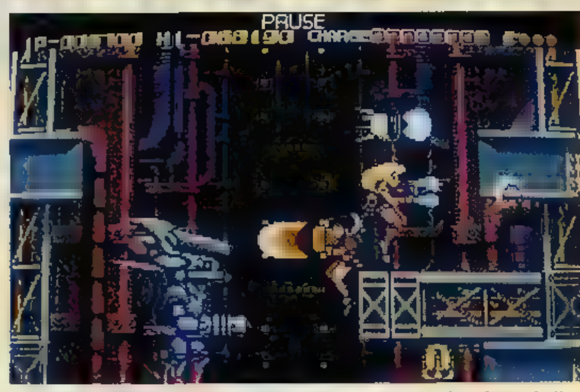
gut

Als Fan der meisten "Games"-Spiele von Epyx hat mich Ballistics "Fortsetzung" sehr gefreut. Auch wenn sich die Sportarten steuertechnisch nicht gigantisch unterscheiden, so kommt keine Langeweile auf. Vorausgesetzt, eine Gruppe geht an den Start. Für überzeugte Solospieler wird nach ein paar intensiven Olympiatagen der Schnee bereits geschmolzen sein. Die 3-D-Grafik ist natürlich nicht so fließend wie auf 386er-PCs (siehe Test der Computerversion in *POWER PLAY* 1/91), unterstützt das Spielgeschen aber gut. Dafür hat Ballistic sound-technisch ins Fettnäpfchen gelangt — Mega-Drive-würdig sind weder Musik noch Effekte. Ansonsten: Sportspieler sollten zugreifen.

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE		76%
Grafik: 75%	Sound: 44%	Schwierigkeit: mittel

Tutti Frutti



Die beiden Mädels machen Rabatz: Der Schurke ist schon fast erledigt.

Trouble Shooter

Die zwei hübschen Teeny-Gören Madison und Crystal jagen in ihrer Freizeit Verbrecher. Dieses Mal gibt ihnen ihr Boss Col. Patch den Auftrag, einen von "Blackball" entführten Prinzen zurückzuholen. Fünf actionreiche Levels dürfen die mit einem Jet-Rucksack bepackten Heldinnen bestreiten. Ihr steuert das langbeinige Team alleine, ein Zwei-Spieler-Modus ist nicht eingebaut. Madison und Crystal sind im Spiel praktisch aneinandergeschweißt, eine blickt (sprich: feuert) nach vorne, die andere nach hinten. Auf Knopfdruck ändert die Nachhut allerdings die Schußrichtung.

Die in verschiedene Richtungen scrollenden Spielebenen seht Ihr von der Seite. An einigen Stellen könnt Ihr Euer Handeln auf Ausweichen beschränken, beschießen solltet Ihr aber auf alle Fälle gegnerische Roboterformationen, die Euch mit verschiedenen Schuß- und Explosionswaffen angreifen. Eine bestimmte Sorte Feinde hinterläßt nach Beschuß ein hübsches Extra. Ihr könnt Euch demnach schneller bewegen, erhaltet mehr Feuerkraft oder bekommt zusätzliche Lebensenergie, die sich nach erhaltenen Treffern oder Feindberührung wieder rapide verringert. Zwei Continues stehen Euch zur näheren Erforschung der Levels zur Verfügung. Im Optionmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Feuertastenbelegung ändern und in alle Songs des Spiels hineinhören. Testmuster von CWM. *rl*

gut

Euch erwarten in "Trouble Shooter" fünf durchgestylte Levels mit abwechslungsreichen Actionherausforderungen. Das systematische Abgrasen der gegnerischen Sprite-Formationen macht auch nach mehreren Versuchen noch Laune. Die (wenigen) Extras sind nützlich verteilt, die Gegner erfrischend. Leider kann man Trouble Shooter nur alleine spielen, obwohl es sich gerade bei den zwei Mädels anbietet, die Rollen auf beide Joypads zu verteilen. Die schmucke Grafik, angefangen vom Hintergrund bis zu den Gegnern ist sehr ansprechend. Stimmungsvolle Musik unterstützt die futuristische Atmosphäre — ein Spiel, das jedem Ballerfan gefällt.

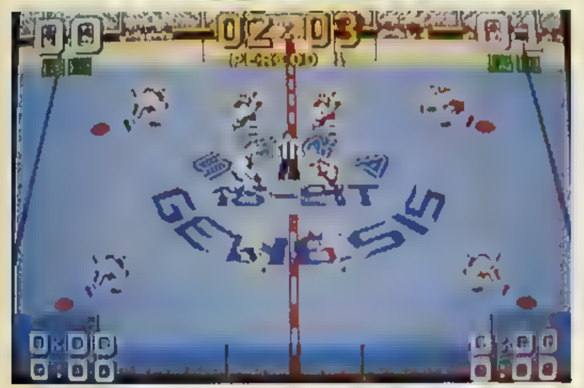


STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Vic Tokai, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		68%
Grafik: 76%	Sound: 68%	Schwierigkeit: einstellbar



Keine Chance für Sega



Der puckführende Spieler ist mit einem Kreis gekennzeichnet

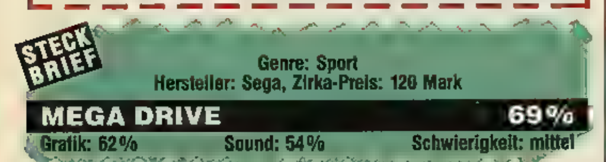
M. Lemieux Hockey

Unser Mega-Drive-Spiel des Jahres '91 bekommt Konkurrenz: Sega höchstpersönlich fordert die Kufen-Cracks von Electronic Arts zum Leistungsvergleich im Eisoval. Während das legendäre "EA Hockey" von oben nach unten scrollt, seht Ihr die Eisfläche bei "Mario Lemieux Hockey" von der Seite. Logisch, daß sich das Spielfeld in diesem Fall von rechts nach links und zurück über den Bildschirm schiebt.

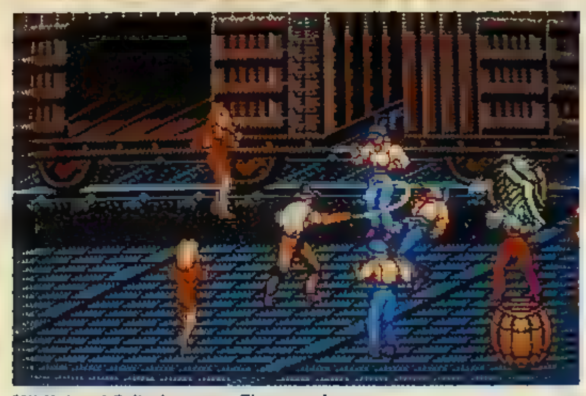
Bevor das Match beginnt, dürft Ihr Euch im Option-Menü austoben. Spielzeit, Schiedsrichterqualitäten, Regeleinhaltung und andere Parameter richten sich nach Euren Wünschen. Anschließend tretet Ihr zum Freundschaftsmatch gegen eines von 16 Computerteams an, meßt Euch mit einem Kumpel oder nehmt an einem 16er Turnier (mit Paßwort) teil. Im Match wird natürlich geschossen (hoch oder tief), gepaßt, werden Bodychecks angebracht und die Linien gewechselt. Ab und zu müßt Ihr sogar zu einem Boxkampf mit lebensmüden Gegnern antreten — der Verlierer drückt die Strafbank. Ein ausgiebiger Statistikreport (jederzeit im Spiel abrufbereit) und gelegentliche Penalties (optisch in Szene gesetzt) runden das Modul ab. Wer eine gute Vorbereitung schätzt, darf jederzeit matchunabhängig die Prügel- und Penalty-Intermezzi üben. Als zusätzlicher Kaufanreiz liegt jeder Packung ein ausgewachsener Puck bei. Testmuster von Flashpoint. *mg*



Kurz und schmerzlos: Das vorliegende Modul ist ein ordentliches Sportspiel mit Stärken (exzellenter Statistikteil, flotter Spielverlauf) und überraschend vielen Schwächen (wenig Computerteams, teils langweilige Grafik und Sound), kann die Vormachtstellung von EA Hockey allerdings nicht ankratzen. Mich wundert, daß Sega praktisch keine neuen Ideen eingebracht hat und wichtige Features von EA Hockey außer acht ließ. So gibt's keine Zeitlupe, zwei Spieler dürfen nicht im selben Team antreten; sogar die Puck- und Spielerkontrolle ist weit weniger variantenreich als beim Konkurrenten. Die Sportspieldominanz von Electronic Arts (Eishockey, Football) ist ungebrochen.



Schlapper Tierschutz-Indy



Mit Hut und Peitsche gegen Tierversuche

Run Ark

Es wirkt doch leicht grotesk, wenn sich eine Bande Tierschützer mit Raketenwerfern und Kalaschnikows aufmacht, Elefanten, Steinadler und Springböcke aus der Gefangenschaft afrikanischer Tierquäler zu befreien. Mit einem von vier Charakteren zieht Ihr los und schlagt, säbelt oder raketet alles Menschliche um, was Euch begegnet. Ihr seht Euer Safari-Sprite von schräg oben und könnt neben kleineren Karateübungen und Siebenmeilensprüngen einen Spezialtritt anwenden. Herumliegende Fässer bergen Raketenwerfer, Schwerter, Peitschen und einzelne Granaten. Diese nehmt Ihr auf und schickt die menschlichen Gegnergrüppchen damit ins Jenseits. Oft befreit Ihr dadurch einige Tiere, was einen saftigen Bonus einbringt. Obermotze sind ebenfalls in das mit einigen Monologsequenzen versehene Geschehen eingebaut. Keine Angst: Einer speziellen Taktik folgend, besiegt Ihr sie sogar mit konventionellen Waffen. Vorsicht ist aber trotzdem angesagt: Die Gegner benutzen ebenfalls Granaten und andere nicht minder gefährliche Waffen. Mittendrin gibt's einige Bonusrunden, in denen das Getier von Sprengladungen bewacht wird. Sobald Ihr von gegnerischen Handkantenschlägen oder Granaten getroffen wurdet, vermindern sich panisch Eure Hitpoints. Drei Leben und viele Continues bewahren Euch vor Frustanfällen. Testmuster von Galaxy. *ri*

na ja

Zugegeben, der erste Durchlauf der Rettungsaktion macht halbwegs Spaß. Obwohl seitens Story und Handlung nichts los ist, überzeugt die angenehme Steuerung des hüpfenden Indiana-Jones-Verschnitts. Mit zunehmender Spieldauer müßt Ihr aber mit abnehmendem Spielspaß rechnen. Durch die lieblos gemalte Simpelgrafik zu rennen und alles und jeden einfach umzunieten, wird mit der Zeit tödlich langweilig. Gerade bei so einem Spiel vermisse ich den Zwei-Spieler-Modus. Sprite-Animationen und Musiken sind trotzdem nett gelungen. Run Ark bietet allerdings deutlich zu wenig Abwechslung so daß ich die kleine Waffenkunde niemandem empfehlen kann.



Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 45%

Grafik: 48% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

Donnerkiesel





Das Fadenkreuz zeigt, wohin der Obermotz als nächstes schießt

Rolling Thunder 2

Die ach-so-schreckliche Terroristenorganisation "Geldra" kam eines schönen Tages auf die glorreiche Idee, einen Haufen Fernmeldesatelliten aus dem Orbit der Erde zu schießen. Weltweites Chaos war die Folge. "Albatross", bekannter James-Bond-Clone aus Rolling Thunder 1. Teil schnappt sich einen weiblichen Agentenpartner, um die Welt mit vereinten Kräften zu retten. Im Gegensatz zum Vorgänger können sich zwei Spieler gleichzeitig die Kugel geben. Mit der Lizenz zum Töten und einer kleinen Beretta ausgestattet, schießen sich die beiden durch elf horizontal scrollende Levels. Mit rekordverdächtigen Sprüngen gelangen die Helden auf höhergelegene Balkone. Alles, was sich bewegt, darf beschossen werden. Das betrifft nicht nur feindliche Soldaten, die einzeln oder in kleinen Grüppchen auftreten, sondern auch Tiere und Androiden. Als Todesursachen stehen zur Auswahl: lebensgefährliche Schußwunde, zerfetzter Brustkorb oder Verbrennungen fünften Grades; abhängig von der Waffe, die Ihr gerade benutzt. Munition und andere Extras befinden sich hinter Türen. Habt Ihr einen Abschnitt hinter Euch gebracht, bekommt Ihr ein Paßwort, der Euch zukünftig wieder an diese Spielstelle teleportiert. Leider läuft der Japanimport nur auf 60-Hz-Mega-Drives. Eine offizielle europäische 50-Hz-Version ist zur Zeit nicht in Sicht. Testmuster von Contitronic. *ri*

gut

Ungeachtet des amüsanten Zwei-Spieler-Modus ("Hau ab da!"), bleibt eine Menge Spielspaß auch als einzelner Held erhalten. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesiedelt, was aber nicht weiter stört, da man schnell hinter so manche Joystick-technische Finesse kommt. Ganz schnuckelig ist die Grafik gelungen: Keine tollen Animationen, aber reizvolle Hintergrundszenarios in schönen Farben. Die Musik bietet nichts Besonderes, trotzdem untermalen die Soundeffekte die Knallerei akzeptabel. Um mein "Super"-Gesicht zu erlangen, fehlt allerdings noch etwas mehr Liebe zum spielerischen Detail, eben das "gewisse Etwas".



Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 61% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

Link lebt



Super-Link: Dank Krafthandschuh kann Link Steine heben.

Legend of Zelda 3

Eine der berühmtesten Figuren aus Nintendos Heldenkabinett kehrt auf die Videospielbühne zurück. Link, der Sympathieträger aus der Action-Adventure-Reihe "Legend of Zelda" tritt zu seinem dritten Abenteuer an — diesmal in 16-Bit-Umgebung.

Link reist in die Vergangenheit des Fantasylandes Hyrule, um dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Wie schon in der 8-Bit-Version wird die Umgebung unseres Helden aus der Vogelperspektive gezeigt. Der Kontinent und verschiedene Labyrinthe sind in kleinere Abschnitte unterteilt, die im Gegensatz zur Urfassung etwas größer als ein Bildschirm sind. Befindet sich Link innerhalb eines bestimmten Gebietes, wird brav in alle Richtungen gescrollt. Verlaßt Ihr den Bereich, wird "umgeblättert".

Links Aufgabe wäre nicht eines echten Helden würdig, wenn nicht ein Haufen Monster durch Hyrule streifen würde. Gemeine Rittersleut, fiese Tiere und ein paar dicke Obermotze, die bevorzugt in Dungeons hausen, zehren an den Kräften des Titelhelden. Natürlich kann unser Held sich ordentlich wehren. Per Feuerknopfdruck prügelt Link mit seinem Säbel auf einstürmende Gegner ein. Erfreulicher Nebeneffekt der Klopperei: Einige der erledigten Monster hinterlassen Lebensenergie oder verschiedenfarbige Kristalle. Diese Kristalle gelten in Hyrule als Währung. Mit genügend Geld in der Tasche könnt Ihr in den Geschäften des Landes ein paar zusätzliche Gegenstände kaufen.

Einige der Geheimnisse Hyrules enträtseln sich nach einem Gespräch mit den lokalen Bewohnern, andere müssen selbst entdeckt werden. So kann Link nicht nur Feinde umhauen, sondern auch Bäume fällen, Rasen mähen, Steine schieben, ziehen oder aufheben. Manchmal taucht dabei der Zugang zu einem geheimen Zubehör-Shop oder einem verborgenen Labyrinth auf. Drei Spielstände werden dank der Batterie im Modul gespeichert. Unsere Bildschirmfotos stammten noch von der japanischen Version. Eine US-Fassung erscheint dieser Tage. Testmuster von CWM. *mh*



Die Dungeons sind wie die Oberwelt von oben zu sehen



In diesem Menü werden alle Eure Habseligkeiten angezeigt



In Shops können Gegenstände gekauft werden



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM 88 %

Grafik: 80 % | Sound: 82 % | Schwierigkeit: mittel

Super

Nintendos Programmierer und Spieledesigner ließen sich glücklicherweise auf keine wilden Experimente ein und servieren Zelda in Reinkultur. Alle Zutaten, die den Großvater zum Klassiker machten, finden sich auch beim Enkel wieder: Tonnenweise versteckte Extras, eine große Portion Humor sowie zahlreiche spielerische Finessen halten den Zelda-Freund am Joypad fest, bis der letzte Gegner besiegt und alle Rätsel gelüftet sind. Neben dem ungebrochenen Suchtpotential zeigt sich Zelda 3 auch technisch von der Schokoladenseite. Die Grafik ist abwechslungsreich und hochgradig bunt. Tolle Effekte (z.B. in den Dungeons) sorgen für so manches "Ohh!". Die Musik ist eine aufgebohrte und fetzige Neuversion des 8-Bit-Original-Soundtracks. Ein absolut erstklassiges Action-Adventure, das selbst als Japanfassung mit etwas Fantasie spielbar ist.

TV-Link



Die Figuren aus dem Fernsehen: Ein Monster, Zelda, Link mit Kompagnon

Während der Kollege Mario schon seit längerem mit eigener Fernseh-Show für Unterhaltung sorgt, kommt jetzt auch Link nebst Prinzessin Zelda auf die Mattscheibe. Hier ein paar Schnappschüsse aus dem passenden Fernsehstück, das übrigens auch hier in Deutschland anlaufen soll.





Wasser marsch



Berühmte Ahnenmodule machen noch keinen neuen Klassiker

Lagoon

Wasser ist lebenswichtig — das weiß selbst das kleinste Kind. Um so ärgerlicher ist es, daß irgendein finsterer Bursche die Wasserversorgung des Landes Lakeland lahmgelegt hat. Als Heldenjüngling Nasir macht Ihr Euch in dem Action-Adventure "Lagoon" auf die Socken, die Ursache des Wasserproblems zu beseitigen.

Grafisch und spielerisch orientiert sich das amerikanische Lagoon-Modul deutlich an den beiden Klassikern "The Legend of Zelda" und "Y's". Wie in den Oldies seht Ihr Euren Helden nebst näherer Umgebung aus der Vogelperspektive. Monster wuseln zu Dutzenden auf der Oberwelt sowie in den zahlreichen Dungeons herum und müssen mit einem gezielten Schwertschlag umgehauen werden. Für jedes erledigte Untier gibt's Gold und Erfahrungspunkte. Mit dem erprügelten Gold wird die Ausrüstung Nasirs in verschiedenen Städten verbessert. Neben schärferen Schwertern befinden sich dicke Rüstungen und Heiltränke im Angebot der Shops. Durch's Erledigen kleiner Aufträge erhält Nasir zusätzliche magische Gegenstände. Insgesamt erlernt Ihr im Laufe des Spiels 16 Zauberformeln, die sich im Einsatz gegen Monster bewähren. In den Städten befinden sich auch computergesteuerte Gefährten, die sich Euch kurzzeitig anschließen und Eurer Figur folgen. Eine Batterie speichert den Spielstand. Testmuster von Galaxy. *mh*



Frecher geht's wohl nicht mehr: Nicht nur ein berühmter Vater stand bei "Lagoon" Pate, sondern gleich zwei Klassiker. Schade nur, daß die Programmierer etwas lieblos abkupferten. Trotz guter Ansätze schafft Lagoon nicht den Sprung über die Mittelmaßhürde. Das größte Problem des Moduls. Die Grafik ist zwar mittelprächtig bis nett, aber zu unübersichtlich geraten. Kartenzeichnen wird zur unliebsamen Qual. Ein weiteres Ärgernis sind die Spielfiguren, die sich zeitweise dem Helden anschließen. Die Burschen schlurfen im Kriechtempo durch die Landschaft. Die Folge: Ständiges Warten auf den Nachzügler zerrt an den Nerven und hemmt den Spielfluß.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Kemco/Seika, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM 59%

Grafik: 48% Sound: 44% Schwierigkeit: leicht

Die Saurier sind los



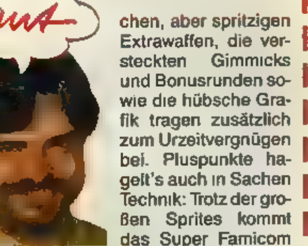
Nicht die feine Art: Mit Keule auf Frauenfang.

Joe & Mac

„Joe & Mac", zwei Neandertaler wie Du und ich, haben ernste Probleme — keine Frauen weit und breit. Um diesem Zustand abzuhelfen, machen sich die beiden wahlweise alleine oder im Duett auf, einen Herzenspartner zu finden. Wie in prähistorischen Zeiten üblich, wird nicht lange geworben und gefackelt — hier dient noch die Keule als ultimative Anmachwaffe.

Durch ein gutes Dutzend Action-Levels, die von der Seite zu sehen sind, führt der Weg unserer Vorzeithelden. Auf der Brautschau stellt sich den beiden allerlei Urzeitgetier in den Weg, das via Keulenhieb beseitigt wird. Aber Vorsicht: Denn im Zwei-Spieler-Modus trefft Ihr auch den Partner mit dem Prügel. Einige verlassene farbige Dinosauriereier am Wegesrand können behutsam aufgeklopft werden und verbergen meistens ein famoses Extra. Da gibt es den praktischen Wurfknochen, einen Feuerball oder die höchste High-Tech-Errungenschaft für Steinzeitmannen: das Rad. Mit diesem feinen Instrument, lassen sich besonders die dicken Endlevel-Saurier verdreschen. Besondere Spezialeier enthalten Dinosaurierküken, die Joe und Mac in eine Bonusrunde entführen oder einen saftigen Braten, der verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Erwischt es Joe und Mac, könnt Ihr mittels "Continue" (gibt es allerdings nur ganze dreimal) im zuletzt erreichten Level weitermachen. Testmuster von Game Play. *mh*

gut



Mag die Methode, mit der Joe & Mac auf Brautschau gehen, nicht mehr ganz aktuell sein, Spaß macht sie dennoch. Vor allem zu zweit sorgt die Hatz nach Extras ("Meins, meins, meins!") und unfreiwillige Kopfschläge auf den Partner ("Hau doch das Monster, nicht mich!") für Komik, Spannung und Spielspaß. Die spärlichen, aber spritzigen Extrawaffen, die versteckten Gimmicks und Bonusrunden sowie die hübsche Grafik tragen zusätzlich zum Urzeitvergnügen bei. Pluspunkte hagelt's auch in Sachen Technik: Trotz der großen Sprites kommt das Super Famicom nur selten ins Stocken. Nur die Musik hätte eine Spur besser ausfallen können.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Data East, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM 71%

Grafik: 79% | Sound: 63% | Schwierigkeit: mittel

Glanzparade von Human



Human auf dem Weg zum Inbegriff für Sportspielkompetenz

Super Formation Soccer

Ein Name, ein Genre: Human Software steht für Sportspiele. Mit "Final Match Tennis" auf der PC-Engine lieferten sie die beste Tennissimulation aller Zeiten ab, als Wrestling-Spezialist sind sie in Japan berühmt. Super Formation Soccer könnte ihnen den Durchbruch im fußballbegeisterten Europa bescheren, obwohl es das Modul offiziell hier noch gar nicht gibt. Erstmals ist ein Fußballspiel der 3-D-Perspektive mit Haut und Haaren verfallen. Ähnlich wie bei "John Madden Football" auf dem Mega Drive seht Ihr Spielfeld, Kicker und Zuschauer hin- und herzoomen — je nach Flugrichtung des Balles. Ihr könnt dribbeln, passen, schießen (mit Spin und ohne), foulen (die rote Karte droht), hineingrätschen, köpfen und einen Fallrückzieher anbringen. 16 Computerteams (der WM-Modus beschert netterweise Paßwörter) warten auf Euch; Ihr dürft zu zweit in derselben Mannschaft oder auch gegeneinander antreten. Die taktische Marschroute (welche Aufstellung darf's sein?), Auswechslungen und Spielzeit liegen in Eurer Hand — ebenso, ob der Torwart manuell oder automatisch reagiert. Sollte ein Match unentschieden enden, wird per Elfmeterschießen der Sieger ermittelt. Testmuster von CWM. *mg*

Super

Endlich wurden meine Nachtgebete erhört: Human hat erneut eine konkurrenzlose Sportsimulation abgeliefert. Ähnlich wie "Final Match Tennis" auf der PC-Engine bricht Super Formation Soccer alle Wertungsrekorde — diesmal in Sachen Fußball. Schon die Perspektive ist sagenhaft: Realistischer wurde zu Hause noch nie kombiniert. Das 3D ruckt nicht, flackert nicht und stimmt perspektivisch 100prozentig. Die Mischung aus unkompliziertem Spielverlauf und taktischen Finessen kommt an. So entsteht trotz strategischem Touch ein erfreulich rasantes, spannendes und packendes Match. Super Formation Soccer ist konkurrenzlos gut.



STECKBRIEF

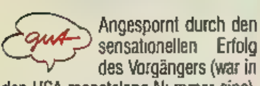
Genre: Spo[illegible]
Hersteller: Human, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM 88%

Grafik: 84% | Sound: 48% | Schwierigkeit: mittel

Klasse statt Masse

John Madden Football '92



Angespornt durch den sensationellen Erfolg des Vorgängers (war in den USA monatelang Nummer eins), ersann Electronic Arts zusammen mit Namenspatron John Madden den 92er Remix. Doch Vorsicht, zügelt Eure Euphorie etwas; Grundlegendes hat sich nämlich nicht geändert. So wurde das Hauptmenü dem Outfit von "EA Hockey" angepaßt. Außerdem gesellen sich 28 frische Teams zur neuen Football Saison. Wer schon immer Wettergott spielen wollte, der darf sich jetzt austoben: Die Sprites hechten bei Sonne, Schnee und Regen nach dem Ball. Die Schlammschlacht läßt sich jetzt sogar in Zeitlupe betrachten.

Weitere wesentliche Schönheitsoperationen lassen sich nicht ausmachen. Die ausgezeichnete 3-D-Perspektive blieb, der ausgeklügelte Spielverlauf ebenso. Football-Laien werden im neugestalteten Handbuch mit den Grundbegriffen vertraut gemacht — eine lobenswerte Neuerung. Trotzdem: Wer schon den Vorgänger hat und nicht zu den totalen Football-Freaks zählt, kann sich die 120 Mark sparen. Neulinge sollten allerdings zur 92er Variante greifen. *mg*



Keine großen Neuerungen beim zweiten EA-Football

STECK BRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 81%
Grafik: 80% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

Im Duett wird's nett



Pit-Fighter



Auf dem Mega Drive macht die Automatenumsetzung gar keine schlechte Figur. Wahlweise ein oder zwei Spieler suchen sich anfangs einen von drei Kämpfern heraus — jeder mit anderen Eigenschaften und Spezialitäten. Der Kampfring besteht aus jubelnden Massen, die auch mal ins Kampfgeschehen eingreifen. Im Ring darf dann, dank komplexer Steuerung, auf unterschiedlichste Art und Weise auf die Gegner eingedroschen werden. Diverse Waffen (Messer, Stöcke, Kisten) und Kraftpillen warten ebenfalls auf ihren Einsatz. Habt Ihr die ersten drei Kämpfe überstanden, folgt ein Match zwischen den beiden Spielern. Wer als erstes den anderen dreimal K.O. haut, bekommt den "Brutalitätsbonus". Grafisch wäre mehr drin gewesen; der knackige Sound entschädigt aber für teilweises Pixelgewirr. Auf den grandiosen Zoommodus, wie ihn bei spielsweise die Amiga-Version bietet, wurde leider verzichtet. Das Spiel selbst macht jedoch nach wie vor Spaß, vor allem zu zweit. Wer das ewige "nach-rechts-Gerenne" bei Prügelspielen satt hat und mal "sportlich" Leute verhauen will, sollte zugreifen. Testmuster von Theo Kranz. *kn*



Ataris Arcade-Hit wird ansprechend präsentiert

STECK BRIEF
Genre: Action
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 61%
Grafik: 54% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

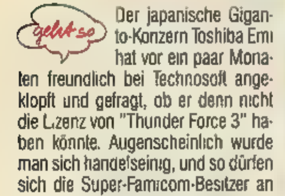
Gedankenlos

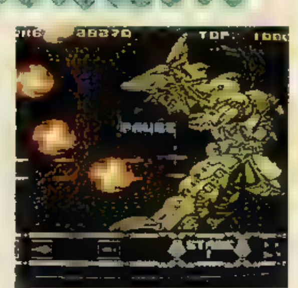
Thunder Spirits



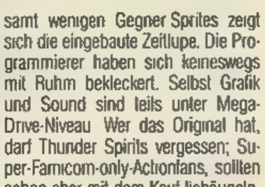
Der japanische Gigan-to-Konzern Toshiba Emi hat vor ein paar Monaten freundlich bei Technosoft angeklopft und gefragt, ob er denn nicht die Lizenz von "Thunder Force 3" haben könnte. Augenscheinlich wurde man sich handelseinig, und so dürfen sich die Super-Famicom-Besitzer an einer frischen Ballerei gütlich tun.

Wie schon der Name "Thunder Spirits" verrät, hält sich die neue Version nicht ganz ans Mega-Drive-Original. Zwar wurden Extrawaffensystem und Spielkonzept übernommen, dafür zwei Levels ausgetauscht. Die Konsequenz der mißlungenen Schönheitschirurgie: weniger Spielspaß. Grundsätzlich blieb die gute Spielbarkeit erhalten, doch selbst ohne die Ruckelprobleme müssen im Detail Abstriche gemacht werden. Apropos Ruckeln: Schon bei harmloser Bewaffnung samt wenigen Gegner Sprites zeigt sich die eingebaute Zeitlupe. Die Programmierer haben sich keineswegs mit Ruhm bekleckert. Selbst Grafik und Sound sind teils unter Mega-Drive-Niveau. Wer das Original hat, darf Thunder Spirits vergessen; Super-Famicom-only-Actionfans, sollten schon eher mit dem Kauf liebäugeln. Testmuster von Galaxy. *mg*





Schade drum: schlechter als das Mega-Drive-Original



STECK BRIEF
Genre: Action
Hersteller: Toshiba-EMI, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM 65%
Grafik: 63% Sound: 43% Schwierigkeit: einstellbar



Marble Madness

Electronic Arts läßt nicht davon ab, ältliche Computerspiele fürs Mega Drive zu adaptieren. Der Arcade-Klassiker "Marble Madness" wurde halbwegs kompetent umgesetzt, auch wenn sich technische Schwächen offenbaren. Im Zwei-Spieler-Modus ruckelt's etwas. Spielerisch hält sich das Modul nahe ans Original, auch wenn es sich die Kugel lange nicht so gut steuern läßt. Keine überragende Umsetzung, die NES-Version ist besser. Leider blieb's bei den wenigen sechs Strecken. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 67%
Grafik: 60% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar

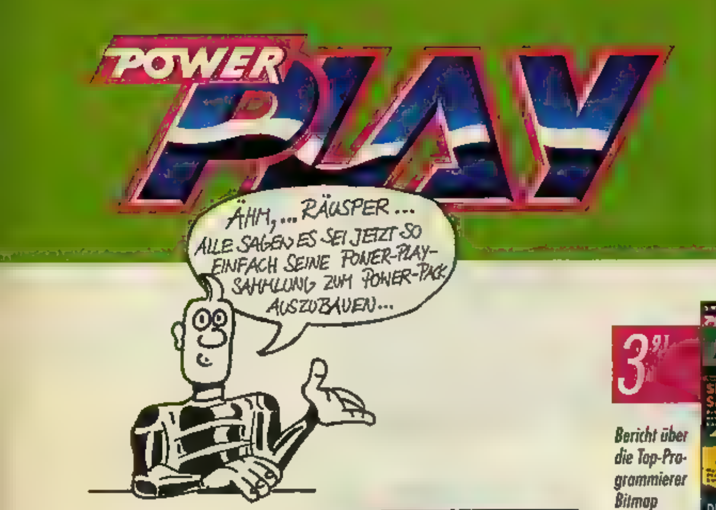


Double Dragon 2

Endlos verspätet wandert nun "Double Dragon 2" in den Modulschacht heimischer Mega Drives. Das einzig noch annehmbare an der horizontal scrollenden Prügelei ist die Grafik. Zwar wirkt sie veraltet, läßt aber die 16-Bit-Maschine erahnen. Genau dieses kann von Steuerung und Sound nicht gesagt werden. Eure Helden laufen wie in Zeitlupe durch die Landschaft, bevor sie auch nur ihr Fäustchen heben, haben sie bereits 'ne Menge einstecken müssen. Testmuster von Theo Kranz. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Palsoft
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 38%
Grafik: 48% Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel



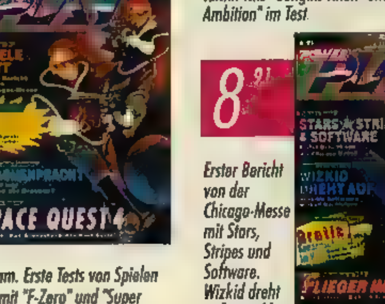
4/91

Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga's Ambition" im Test.



3/91

Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".



8/91

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2



2/91

Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.



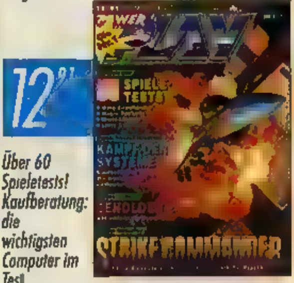
1/91

Interview mit den "Elite"- Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.



7/91

Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.



12/91

Über 60 Spieletests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander



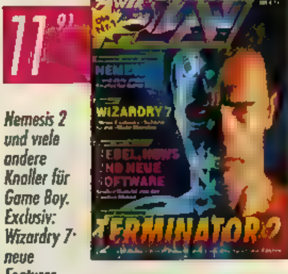
6/91

Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.



5/91

Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco GrandPrix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.



11/91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exclusiv: Wizardry 7- neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-Messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



10/91

Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



9/91

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90, 8/90, 11/90 und 12/90 anfordern.



Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar.

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.
Schickt den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.


Telefonische Bestellungen unter 089 / 240 132 22



Die Kleinsten der Spielewelt, die Handhelds, erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Und das nicht nur bei Computerfreunden: Immer öfter begegnen sie einem auf Schulhöfen, ja sogar schon in Büros oder Banken. Der Computerfreak benutzt ihn, um sein Hobby standortunabhängig zu machen — der Erwachsene will mit einem kleinen Spielchen nebenbei dem Streß entgegenwirken. Die Verkaufszahlen der "Kleinen" rasen an denen ihrer großen Brüder mit Volldampf vorbei. Nintendos Game Boy darf sich als der große Gewinner des letzten Jahres bezeichnen. Seit der Einführung des "Spieljungen" dürfte er in Deutschland mehr als eine Million Mal über den Ladentisch gegangen sein. Segas Game Gear hat sich im Kampf um die Verkaufszahlen ebenfalls wacker geschlagen. Die im Gegensatz zum Game Boy luxuriöse Hardware konnte sich jedoch gegen Nintendos TV-Werbekampagne nicht als Zugpferd behaupten. Zusammen mit Ataris Lynx kämpfen die beiden Farb-Handhelds um den zweiten Platz hinter dem übermächtigen Schwarzweiß-Diktator. Game Gear wie Lynx leiden noch etwas an Software-Knappheit. Während der kleine Nintendo mit Spielen überhäuft wird, gab's für Game Gear und Lynx zusammen nicht mal halb soviel — Besserung ist allerdings in Sicht. *kn*


Prince of Persia (Game Boy)

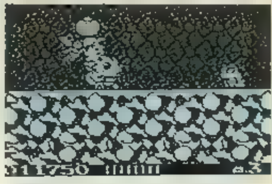
Game Boy

Erstmalig findet Ihr in der *POWER PLAY* aktuellste Infos über jede Menge Spieleneuheiten für Eure Handhelds als eigene Rubrik. Die Schaltkreise des Game Boys werden in nächster Zeit wohl kaum zur Ruhe kommen: Die Software-[illegible] **Prince of Persia** steuert Ihr selbigen auf der Suche nach der geklauten Krone. Das Spiel ähnelt der Computerversion, die schon vor einigen Monaten veröffentlicht wurde. Der Prinz wird von der Seite gezeigt und springt, kämpft und rätselt sich durch ein grafisch aufregendes Adventure. Die Animationen Eures Helden suchen auf dem Game Boy ihresgleichen. Geht alles gut, dürfen sich angehende Prinzen schon diesen Monat durch zwölf Levels kämpfen, um dem bösen Jaffar die Krone wieder abzunehmen.

Nach dem genialen "Dyna Blaster/Bomberboy" hat Hudson's neuester Streich ebenfalls das Zeug zum Kultspiel. In **Adventure Island** hüpft Ihr mit dem kleinen Dschungelmann Master Higgins in Mario-Manier über acht Inseln. Ihr lauft, springt, rollt, schwimmt und schießt Euch durch die horizontal scrollenden Levels, die teilweise arg an "Wonderboy" erinnern.

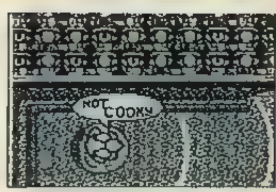
Electronic Arts' **Jordan vs. Bird** versetzt den Spieler in die Basketballer-Rolle eines Michael Jordan (Boston Celtics), der sich im Mann-gegen-Mann-Spiel gegen den Star der Chicago Bulls, Larry Bird, behaupten darf. Zu zweit kann gegeneinander gespielt werden.

Faceball 2000 nennt sich das neueste Produkt von Bullet-Proof Software. Ihr hüpft als kleiner Ball durch ein 3-D-Dungeon auf der Suche nach dem Ausgang. Unterwegs müßt Ihr Euch gegen allerlei Feinde behaupten. Ein Vier-Spieler-Modus soll ultimativen Spielspaß garantieren.


Adventure Island (Game Boy)



Adventure Island (Game Boy)


Track Meet (Game Boy)


Faceball 2000 (Game Boy)

THQ bringt mal wieder einen Film auf Nintendos Game Boy. Mit Verspätung trudelt **The Flash** in die Modulschächte. Ihr steuert den roten Blitz durch die actionhaltigen Levels: schießen, treten, springen und rennen wahrscheinlich ab März.

Zwei weitere Game-Boy-Spiele dürften in den USA schon erhältlich sein. In **Beetlejuice** schießt, springt und fegt Ihr als selbiger Anarchogeist durch sechs Grusel-Levels. **Track Meet** bietet erstmalig einen Siebenkampf als Game-Boy-Sportspiel — "Track'n'Field" läßt grüßen.

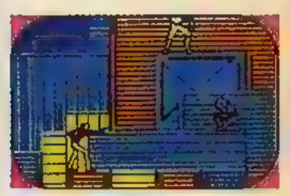
Lynx

Über jede Menge neuer Spiele darf der Lynx-Besitzer jubeln. Die Skateboard-Orgie **720** sollte mittlerweile schon erhältlich sein; im Panzerspektakel **Vindicators** befreit Ihr eine Stadt mit Hilfe Eures Blechungetüms. Grafiken, Sounds und alle Extras wurden von Ataris Spielautomaten übernommen.

In **Dirty Larry** steuert Ihr selbigen Chaoten-Cop auf der Jagd nach Verbrechern und Ganoven. Allerlei nette Extras und grafische Leckerbissen inklusive.

Mitte des Jahres erwarten Euch furiose Spiele wie **Raiden** (Vertikal-Scroller), **Pit-Fighter** (Prügelspiel) und das Zukunfts-3-D-Fußballspiel **Hyperdrome**. Weiterhin wartet die Automatenumsetzung **Rolling Thunder** auf ihre Lynx-Premiere.


Dirty Larry (Lynx)


Rolling Thunder (Lynx)

Game Gear

Kommt gerade Eure Lieblingsserie im Fernsehen und die kleinen Geschwister wollen unbedingt die Schlümpfe sehen, könnt Ihr einem Streit geschickt aus dem Weg gehen. Fürs Game Gear gibt's jetzt den **TV-Tuner**. Ihr steckt das Teil in den Modulschacht und könnt, dank eingebauter Antenne, den Spieleknecht als Farbfernseher benutzen. Das Vergnügen wird jedoch vom verhältnismäßig schlechten Empfang getrübt. Wer zufälligerweise neben einem Sender wohnt oder mit den fälligen 200 Mark nichts Besseres anzufangen weiß, der sollte sich den Kauf überlegen.

Solltet Ihr das leidige Batterieproblem noch nicht gelöst haben (Schon Akkus gekauft?), dürft Ihr Euch über das **Game Gear Battery Pack** freuen. Es besteht aus einem tragbarem Akku, der bei Bedarf an der Steckdose wiederaufgeladen wird. In Deutschland ist das Pack für 60 bis 70 Mark zu haben.


Der TV-Adapter fürs Game Gear



Ninja Shadow

Nachdem Nachwuchs-Ninja Ryu auf dem Game Gear aufgeräumt hat, befreit er nun Game Boys Schaltkreise von der Präsenz des bösen Gulf. Ryu sticht, hangelt und hüpft sich durch fünf grafisch ansehnliche Level, vollgestopft mit allerlei Bösewichtern. Unterwegs lagern diverse Erfrischungen; am Level-Ende wartet der Obermotz. Die gute Steuerung und die liebliche Begleitmusik untermauern den positiven Eindruck: ein überdurchschnittliches Jump'n'Kampf-Spiel. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Tecmo
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 65%
Grafik: 62% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel



Battletoads

Der Kampfkröte Zitz wurden die beiden besten Kumpel entführt. Wie nicht anders erwartet, springt sie zur Rettungsmission. Ihr stürzt nun in die Rolle des quakenden Kämpfers, schießt und boxt Euch abwechselnd in Hau-drauf- und Ballerspielmanier durch den Horizontal-Scroller. Die Grafik sieht gut aus. Sie ist jedoch so schnell, daß Angreifer einfach nicht zu sehen sind. Einzig die netten Extrawaffen retten den Spielspaß in die gehobene Mittelklasse. Testmuster von Flashpoint. *kn*

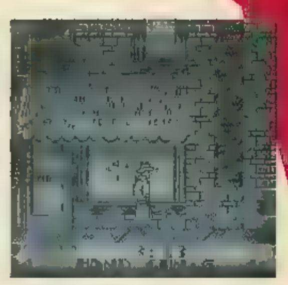
Genre: Action
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 60%
Grafik: 63% Sound: 61%
Schwierigkeit: schwer



Turrican

Wem der Amiga für die Hosentasche zu groß ist, der kann jetzt trotzdem unterwegs "Turrican" spielen. Unverständlicherweise wurde Accolades Umsetzung für den Game Boy schwerer und gemeiner. Zudem zeigt der kleine Bildschirmausschnitt nicht alle Fallen, in die der Roboterheld treten kann. Da beim Spielen die Leben noch weit vor Ende des ersten Levels gegen Null gehen, bleibt dieses Modul nur Profis empfohlen. Unser Testmuster stammt von Flashpoint. *bs*

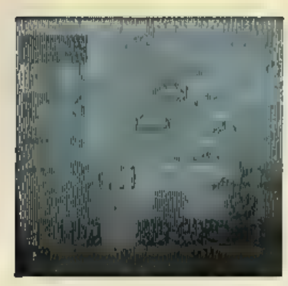
Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 70%
Grafik: 64% Sound: [illegible]
Schwierigkeit: schwer



Dick Tracy

Während der Comicstar schon vor einiger Zeit auf Leinwand, Mega Drive und Amiga seine Feinde maßregelte, darf er jetzt auch den Game-Boy-Bösewichtern das Fürchten lehren. Doch, Warren Beatty möge mir verzeihen, auf dem kleinen Nintendo ist er nur noch ein Schlappschwanz. Das Spielprinzip ist nicht das Neuste und Dickie steckt fleißig Prügel ein. Trotz dieser Mängel macht die Prügelhatz noch etwas Spaß, nicht zuletzt wegen der netten Extrawaffen. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 54%
Grafik: 51% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



Game Gear Wars

Japanische Strategiespiele erfreuen sich bei der Taktikriege unserer Redaktion ungebrochener Beliebtheit. Während schon alle populären Konsolensysteme mit entsprechenden Spielen versorgt wurden, sah die Strategiezukunft für das Game Gear ziemlich trübe aus — bis heute. System Soft nahm sich der Taktikfans an und stopfte kurzerhand ein "Nectaris"-ähnliches Spiel auf eine Game-Gear Cartridge. Entweder alleine gegen den Computer oder via Linkkabel gegen einen menschlichen Spieler führt Ihr verschiedene Truppenteile (Panzer, Flugzeuge, LKWs) in gut einem Dutzend Inselszenarien in die Schlacht.

Vor dem Start wird der Intelligenzgrad des Computers Euren Bedürfnissen angepaßt und ein Startkapital auf die Spieler verteilt. Mit dem Geld kauft Ihr in Städten neue Truppen. Neben eigenen Siedlungen und feindlichen Ländereien befinden sich auf der Landkarte meistens ein paar neutrale Städte, die erst erobert werden müssen. Gewonnen hat derjenige, der entweder die Hauptbasis des Feindes gestürmt oder alle gegnerischen Einheiten zerstört hat. Gespielt wird rundenweise. Kommt es zum Kampf, wird eine spezielle (abschaltbare) Kampfanimation eingeblendet, in der Ihr das Getümmel betrachtet. Siegreiche Schlachten bringen für die Truppen Erfahrungspunkte. Die Folge: In zukünftigen Prügeleien verhalten sich die Einheiten etwas smarter. Aber nicht nur der aktuelle Erfahrungsstand einer Einheit entscheidet über den Ausgang einer Schlacht: Auch das Gelände spielt eine wichtige Rolle. Ist ein Truppenteil zu sehr angeschlagen, kann dieser in heimischen Städten repariert werden.

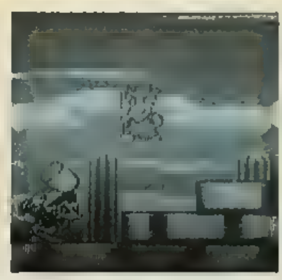
Der größte Nachteil des fesselnden Taktikspaßes: Die Beschreibung, wie auch die zahlreichen Menüs sind in japanisch. Nur mit Geduld lassen sich die Befehle enträtseln. Wer sich diese Mühe macht, wird mit Strategiespaß par excellence belohnt. Dank Batterie lassen sich übrigens zwei fortgeschrittene Schlachten speichern. Testmuster von Contitronic. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: System Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 79%

Grafik: 36% **Sound: 24%**

Schwierigkeit: einstellbar



Lucky Dime Capers

Nachdem die Entenhausener Trouble-Ente Donald Duck die Schaltkreise des Mega Drives zum Durchbrennen brachte ("Quackshot"), startet sie nun ein neues Abenteuer auf Segas Kleinstem. Wiederum hüpft und springt der gefiederte Held durch eine feindselige Landschaft, um erst einmal seine drei Neffen Tick, Trick und Track zu befreien. Hat er diese drei Missionen erledigt, geht es in den horizontal scrollenden Levels erst richtig zur Sache.

Donald beginnt seine schwere Aufgabe mit einem riesigen Hammer in der Bürzeltasche. Kommt ihm ein Bösewicht zu nahe, kriegt der Schurke eins mit dem Hämmerchen übergebraten und hinterläßt diverse Kristalle, die der Energieauffrischung oder anderen nützlichen Dingen dienen. Auch weitreichende Extrawaffen fehlen nicht, sind aber verhältnismäßig selten zu ergattern. Springt Ihr nach Mario-Art auf angreifende Feinde, segnen sie ebenfalls das Zeitliche. So unkompliziert sich das Ganze anhört, so schwer ist das Spiel schon von Beginn an. Unfaire Stellen gibt's zwar keine, das "Timing" muß jedoch bei den Sprüngen und vor allem bei den Gegnern stimmen. Ehe Donald seinen Hammer geschwungen hat, vergehen wertvolle Zehntelsekunden. Pixelgenaue Absprünge sind ebenfalls von herausragender Bedeutung, um zum Beispiel Extraleben zu ergattern. Die Güte des Moduls wird durch den Schwierigkeitsgrad zwar nicht in Mitleidenschaft gezogen, blutige Anfänger haben allerdings ihre Schwierigkeiten.

Die Grafik ist zwar nicht so genial wie die des Mega-Drive-Hammers Quackshot, fällt aber für Game-Gear-Verhältnisse überdurchschnittlich gut aus. Die Spielbarkeit kann sich jedoch mit der des großen Bruders messen. Frust kommt selten auf — die Motivation ist nicht von schlechten Eltern. Donald Duck macht auf dem Game Gear einfach Spaß. Mickey-Mouse-gestählte Jump'n'Run-Veteranen sollten auf jeden Fall zuschlagen — Neulinge werden anfangs jedoch ihre Mühe haben. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 79%

Grafik: 81% **Sound: 70%**

Schwierigkeit: schwer



The Addams Family

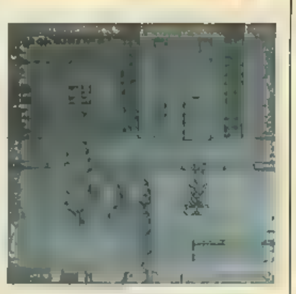
Tully Alford zwingt die "Addams Family" zur Räumung ihres Hauses. Als der Familienvater Gomez nach Hause kommt, sind alle Beteiligten spurlos verschwunden, so daß er sich in 14 netten Levels im und um Addams Haus aufmacht, seine Lieben zu finden. In der scrollenden Landschaft sammelt er Zaubertränke auf und besiegt skurrile Geistermonster. Ein niedliches Jump'n'Run'chen. Testmuster von CWM. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 48% **Sound: 62%**

Schwierigkeit: leicht



Roger Rabbit

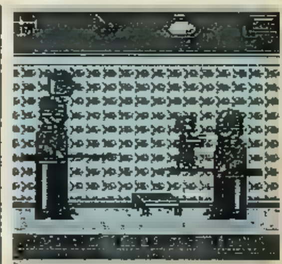
Diesmal haben sich die Disney-Experten von Capcom ("Duck Tales") an "Roger Rabbit" versucht — und kräftig danebengehauen. Die sogenannten Adventure-Elemente schicken den Hasen lediglich von einer Ecke in die andere — von Puzzles keine Spur. Auf dem Weg wird der Hase dann noch von unausweichbaren Gegnern beschossen. Das macht einfach keinen Spaß. Zu gut deutsch: Wir raten von diesem falschen Hasen ab. Testmuster von Flashpoint. *bs*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 33%

Grafik: 63% **Sound: 52%**

Schwierigkeit: mittel



Home Alone

Kevin, 9 Jahre alt, sitzt allein zu Haus, während eine Gang die Familienerbstücke klauen will. Dabei haben sie aber nicht mit Kevin gerechnet, der alles Wertvolle einsammelt und den Gangstern mit Blasrohr und Schleuder kräftig einheizt. Mit reichlich Verspätung kommt das Modul zum Film, das zwar spielbar ist, aber an unfairen Stellen leidet. Kleine Puzzles und versteckte Extras lockern das mäßige Spielvergnügen etwas auf. Testmuster von Flashpoint. *bs*

Genre: Action
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 57% **Sound: 60%**

Schwierigkeit: mittel



Konamic Golf

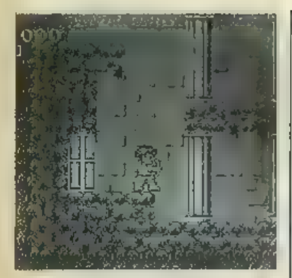
Konami zeigt, wie man gutes Golf auf dem Game Boy realisiert. Es gibt Bunker, kleine Seen und mitten auf dem Kurs stehende Bäume. Windrichtung, -stärke und Landschaftsgefälle sollten ebenfalls beachtet werden. Der Spieler sieht einmal seinen Kurs von oben und kann in einem zweiten Bildschirm Schläger, Kraft und Richtung bestimmen. Beginnt Ihr eine Weltmeisterschaft, wird dank Batterie gespeichert. Golfklasse, die zur Zeit leider nur als Japanimport erhältlich ist. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 73%

Grafik: 55% **Sound: 52%**

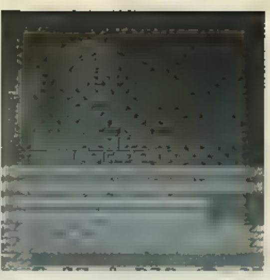
Schwierigkeit: mittel



Kid Icarus

Genau gesagt trägt das Modul den Titel "Kid Icarus: Of Myths and Monsters". Spielerisch fühlt man sich gewaltig an den NES-Erstling von Nintendo erinnert. Kid Icarus hüpft sich mit Pfeil und Bogen bewaffnet durch vier Levels. Die bekannten Bonuskammern bescheren Extrawaffen, Hinweise und andere Überraschungen. Ähnlich wie Metroid 2 erfüllt der zweite Kid-Icarus-Streich nicht die hohen Erwartungen. Wer auf unterhaltsame Geschicklichkeitsspiele steht, der darf trotzdem zugreifen. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 70%
Grafik: 69% Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel



Metroid 2

In Zeiten, wo zu jedem halbwegs erfolgreichen Modul ein Nachfolger erscheint, wundert die Bildschirmabstinenz von Samus Aran doch ziemlich. Die "Metroid"-Heldin hat sich anscheinend für ihr Game-Boy-Abenteuer geschont. In bewährter Manier hüpft und ballert sich die Lady in düsteren Labyrinthen vorwärts, speichert den Spielstand auf Batterie, sammelt Extras und gibt den Aliens Saures. Metroid 2 ist ein gutes Action-Adventure, doch nicht der erwartete Überhammer. *mg*

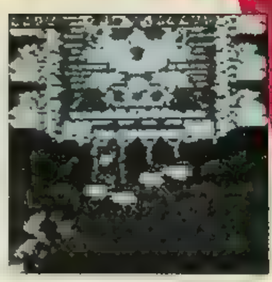
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 72%
Grafik: 68% Sound: 73%
Schwierigkeit: schwer



Xybots

Das schmissige 3-D-Action-Labyrinth-Gemetztel wurde prima fürs Lynx umgesetzt. Alle Spielelemente haben überlebt und garantieren für eine intelligente, spannende und durchdachte Alien-Abwehr. Die Grafik entspricht größtenteils dem Automatenvorbild, auch wenn sich der Held etwas geschmeidiger bewegen könnte. Zum Glück stört dieser Lapsus kaum. Lynx-Besitzer, die Actionspiele nicht konsequent ablehnen, sollten "Xybots" eine Chance geben, erst recht, wenn sie einen Link-Partner haben. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 70%
Grafik: 69% Sound: 45%
Schwierigkeit: mittel



Toki

Einer der unterhaltsamsten und witzigsten Jump'n'Run-Automaten der letzten Jahres erlebt auf dem Lynx seinen zweiten Frühling. Der affige Geschicklichkeitstest "Toki" lockt mit einem halben Dutzend total unterschiedlicher Levels, interessanter Extras und schnuffiger Grafik. Technisch könnte es zwar eine Prise geschmeidiger vonstatten gehen, doch der Spielfluß wird dadurch nicht gestört. Ein durch und durch gutes Modul, das gar nicht mal so schwer ist. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 75%
Grafik: 72% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das [illegible] Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf dieser Seite [illegible] anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

COMPACT DISC



U 2: Achtung Baby

Die musikalischen Heilsbringer aus Irland kommen auf ihrem neuen Werk erstaunlich frisch daher. Die wie gehabt bedeutungsschwangeren Arrangements sind durch die Bank locker tanzbar und lassen die erdige Schwere vergangener Alben teilweise hinter sich. Selbst Oberpriester Bono hält sich stimmlich angenehm zurück und verschwindet zuweilen ganz hinter den dichten Klangteppichen von "The Edge". Da sage noch einer, die alten Herren seien nicht lernfähig. *vw*

ISLAND 262110
12 Tracks / 54:40 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



INXS: Live Baby Live

Wer im Musikgeschäft auf sich hält, verhilft früher oder später einem Live-Album auf die Welt. So auch die australischen Kultrocker INXS. Die Scheibe besticht durch rassige Titel, wie "By my Side" oder "Suicide Blonde", die Studioaufnahmen vor Neid erblassen lassen. Spätestens bei "Mystify" gelangt die Stereoanlage an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit. An wenigen Stellen schleicht sich jedoch Monotonie in die ansonsten abwechslungsreichen Arrangements. Trotz allem: Wahnsinn. *kn*

Mercury 510 580-2
16 Tracks / 63:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Texas: Mothers Heaven

Die schottische Formation Texas zeigt der dominanten US-Konkurrenz, wo's rocktechnisch lang geht: Eingängige, aber nie langweilige Arrangements machen Dampf. Trotz aller Lebendigkeit zieht sich ein melancholischer Unterton wie ein roter Faden durch die Songs. Von der nahegelegenen "Altes Mist!"-Mentalität kann allerdings keine Rede sein. Nichts für Hitparaden Addicts, musikalische Freischwimmer werden aufhorchen. Ähnlich gut wie die letzte Texas-CD — weiter so! *mg*

Mercury MCA MCD 10070
11 Tracks / 47:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Restless Heart: The Best of

Sie war überfällig: die "Best Of"-Sammlung einer der besten Country-Rock-Bands der letzten Jahre. Schmissige Party-Fetzer paaren sich mit sanften Balladen; alles fein säuberlich in sympathische Arrangements verpackt. Wer ein klein wenig abseits des straighten Rock-Pfades wandeln will, sollte sich den Silberling schnappen. Leider hat man sich auf minimale zehn Songs beschränkt — ein paar weitere Hits, die ich schmerzlich vermisse, stünden der CD gut zu Cover. *mg*

RCA PD90608
10 Tracks / 37:17 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Various Artists: FM-Jazz

Schon seit geraumer Zeit zu haben, im Zuge des sich 1992 voll entfaltenden Jazz-Booms jedoch hochaktuell: Polydors multinationaler "FM Jazz"-Sampler versammelt ein paar Dutzend Interpreten renommierter Jazz-Labels (u.a. JMT, ECM und Verve) und so gut wie alle Richtungen des modernen Jazz. Vom tanzbaren House und Hip Hop-Jazz (aus England: Omar, Young Disciples, Incognito) über Schöngeist-, Weltmusik und Ethno-Jazz bis hin zu blueslastigen Stücke unterhält die Compilation *wi*

Polydor 845 898 — 2
14 Tracks/ 51 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Monty Python Sings

Monty Python singt: Diese Drohung sollte man ernst nehmen. Warum die herrlich abgedrehten Anarcho-Songs der englischen Komikertruppe erst jetzt den Weg in die Hitparade finden, bleibt ein Geheimnis der "Wunderbaren Welt der Schwerkraft". Auf der CD finden Fans fast alle musikalischen Highlights der Phython-Filme und -Fernsehserien. Wer nicht mit dem bitterbösen Humor der Briten klar kommt, darf einen weiten Bogen machen. Nur für Leute, denen nichts heilig ist. *vw*

Virgin Mont D1
25 Tracks / 53:44 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans



Aliens

Huch, was ist denn jetzt mit der *POWER PLAY* los? Spinnen die total — "Aliens" ist doch ein alter Hut! Den Film gibt's doch schon seit Jahren.

Nicht ganz, denn diese Version von James Camerons Actionknaller gab's bisher weder auf Video, im Kino, noch im Fernsehen zu sehen. Speziell als Kaufkassette, entweder einzeln oder im Doppelpack mit dem Vorgänger "Alien", wurde das Sf-Spektakel neu aufgelegt und um 22 Minuten gelängt.

Wer Aliens noch nicht kennt (kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen), hier nochmal in Kürze die Handlung: Ripley (Sigourney Weaver) schwebt im Miniraumschiff nach ihrem Abenteuer mit einer ultrabösen außerirdischen Lebensform ("Alien") im Kältetiefschlaf durch das All. Eine Raumpatrouille findet Ripley, taut sie auf und schafft sie zur Erde zurück. 57 Jahre segelte die tiefgefrorene Dame durch den Weltraum. Zwischenzeitlich wurde der Planet, auf dem die erste Begegnung mit den miesen Aliens stattfand, besiedelt.

Es kommt, wie es kommen muß: Die intergalaktischen Miesepeter verputzen die Kolonisten zum Frühstück, und Ripley fliegt mit einer Crew Space-Marines zurück zum Planeten LV-426, um die Außerirdischen aus dem Universum zu pusten. Was folgt, ist eine der spannendsten und furiosesten Special-Effekts-Orgien, die jemals eine Leinwand erblickten.

Die runde halbe Stunde, die diese "Extended Version" länger ist als die ursprüngliche Kinoversion, ist zwar nett, aber wäre nicht zwingend notwendig gewesen. Denn spannender wird der Film dadurch nicht — das ist er schon. Viel höher wird der Anreiz, sich diesen Kultfilm zuzulegen, durch den extrem niedrigen Preis. Solo kostet Aliens 39,95 Mark, im Duett mit Alien 69 Mark. *mh*

Regie: **James Cameron**
Produzent: **Gale Ann Hurd**
Drehbuch: **James Cameron**
Darsteller: **Sigourney Weaver, John Hurt, Tom Skerrit**
Laufzeit: **ca. 154 Min.**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Fox Video**
Preis: **39,95 Mark (solo); 69 Mark (mit Alien zusammen)**
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Stirb Langsam 2

John McClane möchte nur einmal in seinem Leben eine normale Weihnacht verleben. Im Kreise seiner Familie, unter dem Tannenbaum den obligatorischen Truthahn anschneiden, das wäre was. Leider kommt ihm immer was dazwischen. Im letzten Jahr wollte ihm eine ganze Brigade blonder Terroristen mit deutschem Akzent ans Leder, und auch in diesem Jahr gibt's wieder eine klitzekleine Störung in den Weihnachtsvorbereitungen. John wartet brav auf dem verschneiten Washingtoner Flughafen, um sein Eheweib abzuholen, die aus Los Angeles einfliegt. Leider landet zur gleichen Zeit eine Sondermaschine des CIA, um einen mittelamerikanischen Diktator und Drogendealer (General Noriega läßt grüßen) abzuliefern. Ein paar ultrarechte Krieger wollen den Spitzbuben, einen erklärten Kämpfer gegen den Kommunismus, befreien. Kurzerhand wird der ganze Airport außer Betrieb gesetzt und alle Maschinen, die in der Luft sind, als Geiseln genommen. Wir ahnen natürlich, was jetzt kommen wird: Die Flughafenpolizei ist inkompetent, die Sicherheitsvorkehrungen ein Witz und John McClane steht mal wieder alleine im Schnee. Die Hollywood-Filmmaschine läuft an und knallt einen überaus spannenden Actionstreifen auf die Leinwand. McLane hat nur 90 Minuten Zeit, das geheime Hauptquartier der Verbrecher zu finden und die faschistischen Söldner zu erledigen. Was kümmert es da den Zuschauer, daß die Handlung teils unlogisch ist und comichafte Züge annimmt. Es knallt und zischt, Bruce Willis ist in Höchstform, und wir alle haben unseren Spaß an der Action-Mär.

Um so erfreulicher ist es, daß Fox Video beide Episoden jetzt in einer preisreduzierten Kaufversion herausbringt. Bei diesem günstigen Preis sollten Action-Fans zuschlagen. *vw*

Regie: **Renny Harlin**
Produzent: **Lawrence Gordon, Joel Silver**
Drehbuch: **Steven E. de Souza, Doug Richardson**
Laufzeit: **ca. 119 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Fox Video**
Preis: **39,95 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



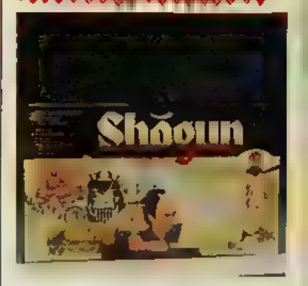
True Stories

Virgil ist eine typische Kleinstadt irgendwo in einer verlassenen Ecke des typisch amerikanischen Texas. Hier sind die Hamburger am größten, die endlosen Straßen besonders gerade und vor jedem Haus stehen drei Autos für Mutter, Vater und Kind.

Wenn der Satz stimmt, daß das Leben die besten Geschichten immer noch selbst schreibt, dann sind wir in Virgil an der richtigen Adresse. Und wenn David Byrne, intellektueller Kopf der Achtziger-Jahre-Kultband "Talking Heads" mit der Kamera loszieht und einen Film dreht, dann darf man einiges erwarten. Multitalent Byrne fungiert nicht nur als Drehbuchautor und Regisseur, sondern führt persönlich den staunenden Zuschauer durch sein Zelluloid-Märchenland voller abstruser Gestalten und amerikanischer Ikonen.

Byrne hat seine Musterhaussiedlung mit den skurrilsten Gestalten bevölkert, die man sich vorstellen kann. Da ist die faulste Frau Amerikas, die niemals das Bett verläßt, der biedere Vertreter, der zum gefeierten Schlagerstar wird. Byrnes Typenparade schlägt einen Purzelbaum nach dem anderen. Die kleinen erzählerischen Mosaiksteine verbinden sich zu einer Zustandsbeschreibung der amerikanischen Provinz, wie sie präziser und witziger kaum vorstellbar ist. Natürlich darf auch die Musik der Talking Heads in diesem Bilderzirkus nicht fehlen. Ihre stark latino-inspirierten Voodoo-Songs treiben den von Byrne angehäuften kleinbürgerlichen Mief auf die Spitze. Wer die Talking Heads mag, ein Faible für witzige kleine Storys hat und sich auf Ungewöhnliches einlassen mag, wird von "True Stories" vorzüglich unterhalten. *vw*

Regie: **David Byrne**
Produzent: **Gary Kurfirst**
Drehbuch: **Stephen Tobolowsky, Beth Henley und David Byrne**
Darsteller: **John Goodman, Annie McEnroe, Swoosie Kurtz, Spalding Gray**
Laufzeit: **ca. 86 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Videoanbieter: **Warner Home Video**
Preis: **29,95 Mark**
POWER-WERTUNG:
für Fans



Shogun

Ahh, darauf habe ich gewartet! Volker ist unvorsichtig geworden und hat seine Rückendeckung vernachlässigt. Mit einem diabolischen Grinsen auf dem Gesicht, schiebe ich gleich eine ganze Armee in seine Reisfelder — trotz Friedensvertrag —, während sich ein gedungener Mörder heimlich in sein Schlafgemach eingeschlichen hat und mit einem schnellen Schwertstreich die feindlichen Truppen führerlos macht. Händereibend verleibe ich mir eine weitere Provinz ein. In dem Spiel aus Milton Bradleys besonders edlen "Gamemaster"-Serie geht es um die Oberherrschaft (und den Titel "Shogun") über das japanische Inselreich des 16. Jahrhunderts. Wahlweise zwei (Minimum) oder bis zu fünf (Maximum) Mitspieler teilen sich zu Beginn insgesamt 35 Provinzen, die auf einem stabilen, farbigen Spielkarton aufgezeichnet sind. Spielerisch erinnert "Shogun" ein wenig an den Strategieklassiker "Risiko". Hier wie dort gibt es kleine Plastikfiguren (bei Shogun echte Minisamurai) für die Armeen sowie einen Satz Karten für die einzelnen Länder. Damit hören die Gemeinsamkeiten schon fast auf, denn "Shogun" bietet erheblich mehr taktischen Spielraum als der Oldie. So gewinnen Eure Truppen nach Kämpfen an Erfahrung, können Meuchelmörder engagiert, Burgen gebaut und Bündnisse geknüpft werden. Neben dem militärischen Aspekt gilt es diplomatische Beziehungen aufrecht zu erhalten und die Wirtschaft (jede Provinz wirft Geld ab, das wieder investiert werden kann) zu kontrollieren.

Der relativ hohe Preis von rund 100 Mark schlägt sich in der überaus luxuriösen Ausstattung des Spiels nieder. Ein extragroßer Spielkarton, Aufkleber, über 360 Kunststoffiguren, Plastikburgen und Schaumstoffablagefächer findet man selten. Nur einen Aufkleber mit der Warnung "Achtung, Shogun macht im höchsten Maße süchtig" vermisse ich auf der gigantischen Spieleschachtel. *mh*

Hersteller: **Milton Bradley**
Anzahl der Spieler: **zwei bis fünf**
Altersempfehlung: **ab 12 Jahren**
Preis: **99 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

BUCH



Shadowrun — Der Weg in die Schatten

Am 24. Dezember 2011 bricht die neue Zeit an. Nach dem Glauben der Mayas endet nach jeweils 5200 Jahren eine "Lange Zählung", und die Magie kehrt zurück auf die Welt. Was das für unsere hochtechnisierte Zukunft bedeuten würde, kann man sich unschwer ausmalen: Die Zivilisation bricht endgültig zusammen und erfährt erst nach Jahrzehnten der Anarchie eine teilweise Stabilisierung.

Die neuronale Vernetzung von Mensch und Computer macht große Fortschritte. Der schon von Gibson angedachte Cyberspace ist zur Selbstverständlichkeit geworden und wird von Deckern ohne Probleme bereist. Riesige multinationale Konzerne sind die eigentlichen Herrscher. Konzernsöldner und Lohnmagier stehen im Dienst von Aufsichtsräten und Managern, die skrupellos nur auf den Vorteil der eigenen Firma achten. Neben der reglementierten Konzernwelt hat sich eine Schattenwelt etabliert. Hier leben die Ausgestoßenen der Gesellschaft und erleben ihre Abenteuer zwischen Fantasy und High-Tech.

Das von Jordan K. Weisman entwickelte und mit vielen Preisen ausgezeichnete Rollenspielsystem "Shadowrun" liegt nun erstmals auch in Buchform vor. "Der Weg in die Schatten" vereint neun miteinander verknüpfte Kurzgeschichten, die alle einen Aspekt der Shadowrun-Welt widerspiegeln. Zu den Autoren gehört unter anderem Ken St. Andre, der Designer des Computerrollenspiels "Wasteland". Von Shadowrun wird man ganz sicher noch eine Menge hören: Die Mischung ist unwiderstehlich und bietet Stoff für unzählige Geschichten. Inzwischen liegt bei Heyne auch die Trilogie "Geheimnisse der Macht" vor, die man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Das eigentliche Rollenspielsystem erscheint in der deutschen Version bei "Fantasy Productions" in Düsseldorf. *vw*

ISBN: **3-453-05370-2**
Herausgeber: **Jordan K. Weisman**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Gilgamesch

Die Wiege der Menschheit liegt im Zweistromland, zwischen Euphrat und Tigris. Vor 5000 Jahren regierte dort der legendäre König Gilgamesch. Thomas R.P. Mielke beschreibt das Leben des Sumerer-Königs in einer prallen, historisch akkuraten Sprache. So spannend und kurzweilig wird uns Geschichte nur selten nahe gebracht. Diesen Roman kann man auch Fantasy-Fans guten Gewissens empfehlen: Mielke versteht sein Handwerk und hat eine äußerst unterhaltsame zeitgenössische Version des Gilgasmesch-Epos geschrieben. *vw*

ISBN: **3-499-12689-3**
Autor: **Thomas R.P. Mielke**
Verlag: **Rowohlt**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Terry Pratchett: MacBest

Der neueste Roman des britischen Kultfantasten liefert das nächste abgefahrene Geschichtchen von der Scheibenwelt. Ein König wird ermordet, drei geistesgegenwärtige Hexen retten den eigentlichen Thronfolger, das Land (nicht die Bevölkerung) erhebt sich gegen den neuen König ... die Pratchett-Story ist perfekt. Die Handlung sprüht vor Witz und irrsinnig abgefahrenen Dialogen. Hier sollten nicht nur Fantasy-Fans zuschlagen. *kn*

ISBN: **3-453-05408-3**
Autor: **Terry Pratchett**
Verlag: **Heyne**
Preis: **10,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Die neue Simulation der Sim-City-Macher, "A-Train", ist ein Leckerbissen für Hobbyeisenbahner.

Spielen total: Las Vegas stand im Zeichen der CES-Show. Wir präsentieren Euch die heißesten Neuheiten.

Im Anflug auf diese Galaxis: Kirk & Co. starten mit der Enterprise zu neuen Abenteuern.

"Darklands", das Rollenspieldebüt von Microprose, ist endlich da. Wir sagen Euch, ob es das hält, was die Werbung verspricht.

erscheint am 11. März 1992

Was? Schon wieder durchgelesen? Neuen Lesestoff gibt's leider erst in vier Wochen. In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* informieren wir Euch ausführlich über die heißesten Computer- und Videospiele-Neuheiten der CES-Show in Las Vegas. Die Rollenspielflut ebbt nicht ab: Wir schauen für Euch hinter die Kulissen von **Drakkhen 2** und nehmen die endlich eingetroffenen Fantasyknüller **Black Crypt** und **Darklands** genau unter die Lupe. Sf-Fans dürfen sich auf einen Test von **Star Trek** freuen, Simulations-Freaks finden sicher an **A-Train**, dem neuen Spiel der "Sim City"-Macher Gefallen. Selbstverständlich kommen auch die Konsolen nicht zu kurz: Neben knalligen Actionfetzern für das Super Famicom, gibt's wieder massig Mega-Drive- und Handheld-Spiele.

Einfach irre! Der neue Lynx!



TOYS"R"US®

TOYS"R"US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.